

# OFFICIAL PlayStation®

№12 (33) декабрь 2000

РОССИЯ



*Z.O.E.,  
Onimusha,  
Dark Cloud,  
The Bouncer,  
Gran Turismo 3*

**RESIDENT  
EVIL ДЛЯ PS2!!!**



**САМЫЕ ПЕРСПЕКТИВНЫЕ  
5 ИГР**



4 600000 030333



# ВНИМАНИЕ

## В ПРОДАЖЕ В НОЯБРЕ

# 2000



**ВНИМАНИЕ!**  
**КОНКУРС**

**КАЗАКИ —**  
революция в жанре  
стратегии в реальном времени

**ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ**  
информация

**ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ**  
и путеводитель по "КАЗАКАМ"

**СУДЬБА ЕВРОПЫ**  
В ТВОИХ РУКАХ!

**Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,**  
полностью посвященный Вселенной «КАЗАКИ»



# **СИТИ ТЕЛЕПОРТ**

**25 НОВЫХ  
КОМПЬЮТЕРНЫХ ЦЕНТРОВ  
ПО ВСЕЙ МОСКВЕ  
И РЯДОМ С ТОБОЙ.**

**ЗАЧЕМ  
ЕЗДИТЬ ДАЛЕКО  
И ПЛАТИТЬ МНОГО?  
ПОЗВОНИ 105-00-21  
И УЗНАЙ АДРЕС  
БЛИЖАЙШЕГО ЦЕНТРА**

**ПОЛУЧИ СВОЮ  
СОБСТВЕННУЮ КЛУБНУЮ КАРТУ  
В ЛЮБОМ ИЗ НАШИХ ЦЕНТРОВ**



**Современные игры • Выделенная линия Internet • Чемпионаты круглогодично  
Бизнес классы • Любая оргтехника • Цифровое фото  
Кафе • Спутниковое ТВ • Музыка**



**The Bouncer**  
**Onimusha**  
**Gran Turismo 3**  
**Dark Cloud**  
**Z.O.E.**

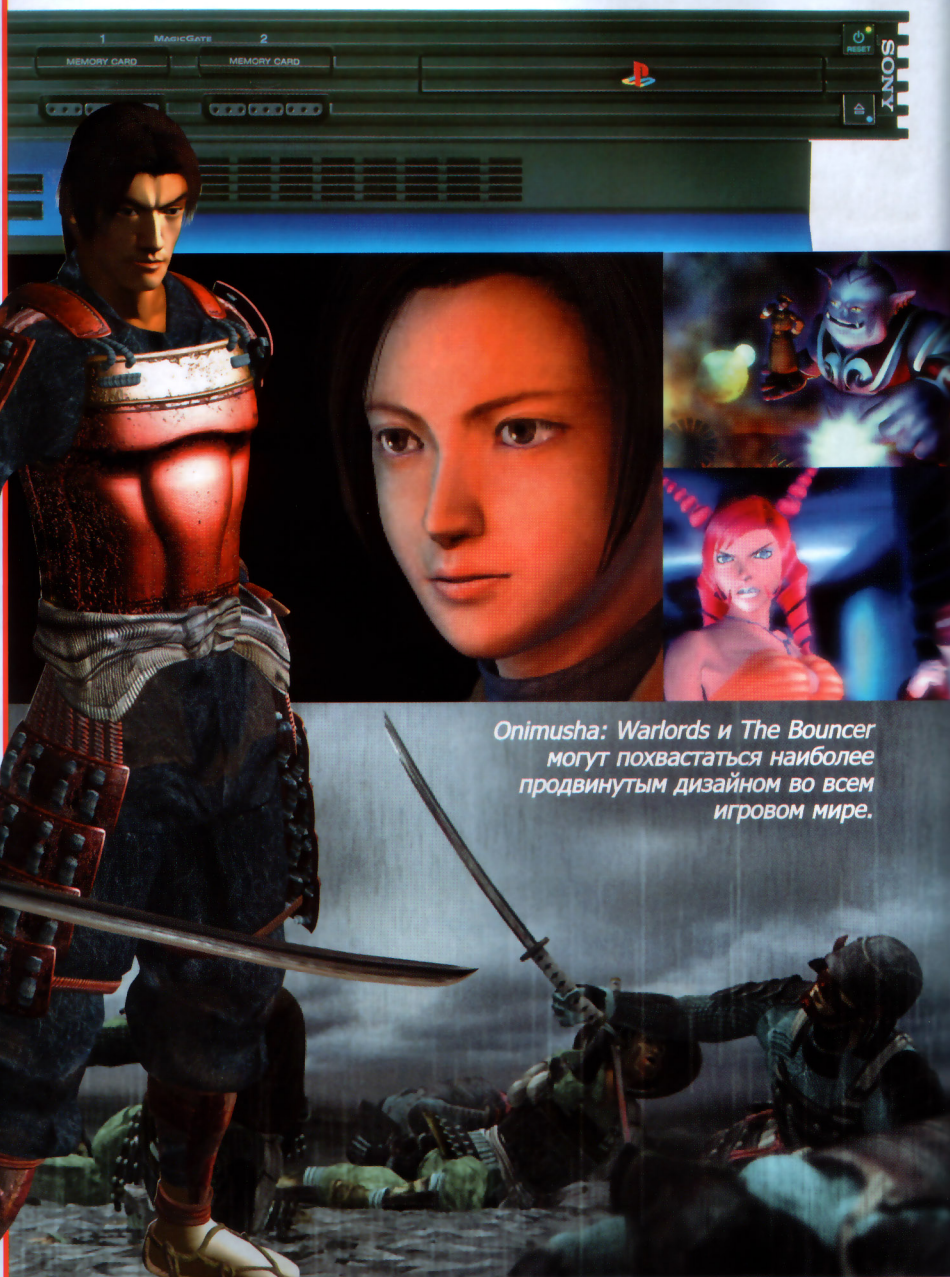
Здравствуй,  
уважаемые читатели!

Несмотря на то, что в этом номере нашего журнала вы сможете прочесть огромное количество статей, посвященных такому же огромному количеству великодушных игр, которые мы либо с нетерпением ждем, либо уже наконец-то благополучно дождались (посудите сами: The Bouncer, Onimusha, GT 3, Driver 2 и, к примеру, Tomb Raider Chronicles — все оказались в одном журнале), основным его материалом все-таки является та анкета, которая ждет вас на 71-ой странице. Именно после ее заполнения мы сможем наконец-то узнать, какие именно игры, вышедшие в 2000 году, вы считаете самыми лучшими. В следующем номере нашего журнала мы подведем предварительные итоги анкетирования, а также опубликуем свой собственный список предпочтений и разочарований. В общем, до встречи в следующем году!



Борис Романов,  
главный редактор OPM Россия

На обложке: Третья часть приключений Spyro оказалась одной из самых лучших игр года.



Onimusha: Warlords и The Bouncer  
могут похвастаться наиболее  
продвинутом дизайном во всем  
игровом мире.

<b>The Bouncer</b>	<b>20</b>
<b>Z.O.E.</b>	<b>18</b>
<b>Onimusha</b>	<b>21</b>
<b>Gran Turismo 3</b>	<b>21</b>
<b>Dark Cloud</b>	<b>22</b>

Не пройдет и года  
с момента выхода в свет  
PlayStation 2, как на нее  
наконец-то начнут выходить  
настоящие суперигры.  
Причем, заметим, все сразу.







# DARK CLOUD™

## 15-44 ОБЗОР

<b>Spyro: Year of Dragon</b>	<b>16</b>
<b>Tomb Raider 5</b>	<b>18</b>
<b>M.O.H. Underground</b>	<b>22</b>
<b>Crash Bash</b>	<b>24</b>
<b>Driver 2</b>	<b>26</b>
<b>Alien Ressurrection</b>	<b>30</b>
<b>DN: Land of Babes</b>	<b>32</b>
<b>Danger Girl</b>	<b>34</b>
<b>Silent Bomber</b>	<b>40</b>
<b>Final Fantasy IX</b>	<b>42</b>

FF IX уже в продаже!!!

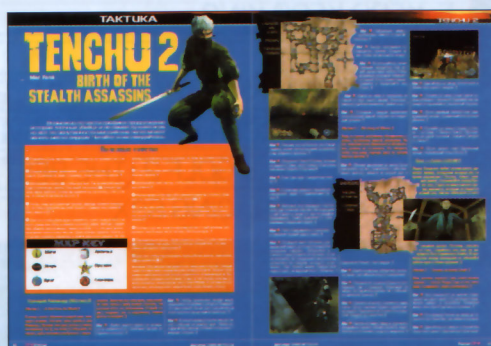


## #12'2000 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

<b>Alien Ressurrection</b>	<b>30</b>
<b>Crash Bash</b>	<b>24</b>
<b>Danger Girl</b>	<b>34</b>
<b>Dark Cloud</b>	<b>14</b>
<b>Dino Crisis 2</b>	<b>58</b>
<b>DN: Land of the Babes</b>	<b>32</b>
<b>Driver 2</b>	<b>26</b>
<b>Final Fantasy IX</b>	<b>42</b>
<b>Gran Turismo 3</b>	<b>13</b>
<b>Medal of Honor Underground</b>	<b>22</b>
<b>Onimusha</b>	<b>12</b>
<b>Silent Bomber</b>	<b>40</b>
<b>Spyro: Year of the Dragon</b>	<b>16</b>
<b>Tenchu 2</b>	<b>46</b>
<b>The Bouncer</b>	<b>10</b>
<b>Tomb Raider 5</b>	<b>18</b>
<b>Z.O.E</b>	<b>11</b>

## 45-64 ТАКТИКА

Вторая часть Tenchu не может похвастаться самым продуманным интерфейсом, самой лучшей работой камеры и самой качественной графикой. Но зато в ней есть кровь, убийства, самураи и ниндзя. А этого, согласитесь, уже достаточно для того, чтобы написать ее прохождение.



## 65-72 КОДЫ/ПИСЬМА

В конце номера вас будет ждать целых пять страниц писем, украшенных вашими шедеврами. Но самое главное, именно там вас будет ждать анкета, с помощью которой вы сможете выбрать лучшие игры уходящего года.





# Resident Evil: Code Veronica скоро на PS2!

Да-да, именно так. Слухи вокруг этого события бродили-бродили и в итоге самым наглым образом материализовались. Через год после выхода на Dreamcast один из самых интересных продуктов за всю историю жанра (по мнению многих экспертов) должен появиться и на PlayStation 2. Вернее, появится специальная версия под названием Resident Evil: Code Veronica

Complete, выход которой запланирован на конец марта будущего года. Причем раз это нечто "специальное", то Сарсон, согласно своей философии, склонна считать это почти новым продуктом, который, соответственно, в данном виде на Dreamcast запустят еще и по второму разу :). Вообще, ожидается, что в игре появится ряд изменений по сравнению с

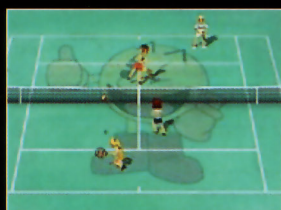
оригиналом, например, кое-какие перестановки в диалогах, некоторые сюжетные довески и небольшие перекройки внешности ряда персонажей. Визуально, кстати, версия игры для PlayStation 2 от версии для Dreamcast, судя по всему, ничем особенно отличаться не будет, что ряд людей должно огорчить. А так, в принципе, ждем перестановок в читательском списке "самых ожидаемых" :). Да, и еще, чуть не забыл. Как сообщил Shinji Mikami, четвертая часть Resident Evil, которую в свое время обещали всенепременнейшим образом изготовить для PlayStation 2, действительно все еще находится в разработке (несмотря на то, что "Резидент" один раз уже перетек в Devil May Cry, о чем в этой же рубрике уже сказано). Вот только когда его соизволят запустить в продажу, так никому и неизвестно.



## Konami откладывает выход Z.O.E. и Shadow of Memories

По достаточно неясным причинам компания Konami приняла решение отложить на более поздний срок выход двух своих перспективных игр: Shadow of Memories и потенциальный хит Z.O.E.: Zone of Enders. В результате оба продукта появятся в Японии, вероятно, в марте 2001 года. Кроме того, появились сведения, что имеется серьезная вероятность того, что в комплект с Z.O.E. не будет включена демо-версия Metal Gear Solid 2, как планировалось изначально.

## ХИТ-ПАРАД



**Smash Court 3**  
Веселый "симулятор" тенниса от Namco на первом месте!!!

### Hunter X Hunter

Про эту игру мы ничего не знаем, зато нам знаком ее главный герой.



### ЯПОНИЯ

1. SMASH COURT 3	NAMCO
2. FIST OF THE NORTH STAR	BANDAI
3. G1 JOCKEY 2	KOEI (PS2)
4. HUNTER X HUNTER: PHANTOM OF GREEN ISLAND	KONAMI
5. KERO KERO KING	MEDIA FACTORY
6. MOTO GP	NAMCO (PS2)
7. FEVER 3: SANKYO OFFICIAL PACHINKO SIMULATION	ICS
8. WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2000	KONAMI
9. EVERYBODY'S GOLF 2 (THE BEST)	SONY
10. EXTREME RACING SSX	EA SQUARE (PS2)



### Extreme Racing SSX

В мае этого года в Стране Восходящего Солнца произошло чудо: симулятор футбола от Electronic Arts продан на PS2 просто невероятным тиражом, причем даже большим, чем у конкурента от японской компании Konami. С SSX такого чуда, увы, не произошло и данный сногшибательный проект от американских разработчиков разошелся, как обычно, в довольно скромном объеме. А вообще, сейчас в Японии все продается из рук вон плохо, так что Electronic Arts может особо не расстраиваться за судьбу своего детища.



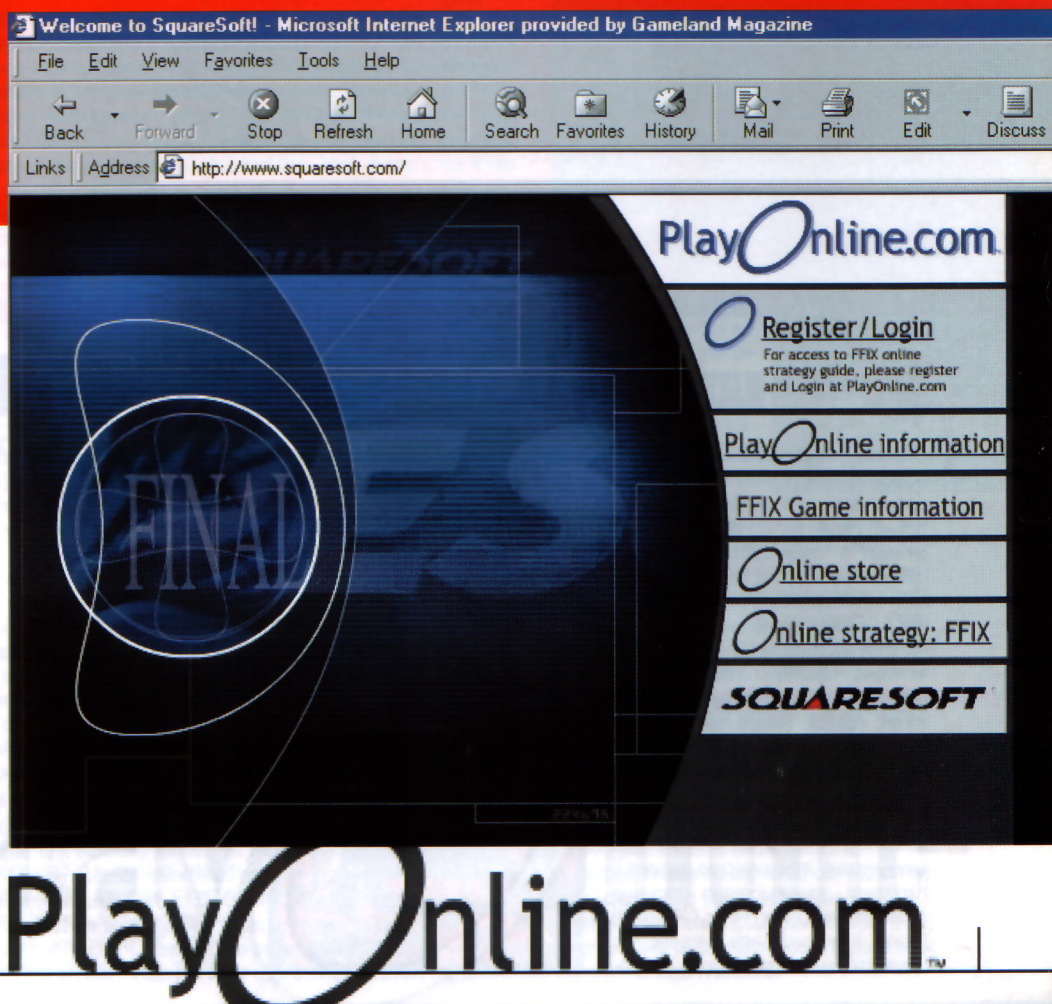
## PlayOnline начнет работу позже назначенного срока

Как сообщила компания Square, ее широко рекламированная онлайн-служба PlayOnline (чей сайт, как вы помните, уже давно открылся)

начнет свою работу в полную силу не летом следующего года (а в неполную, соответственно, в его начале), как было запланировано ранее, а только в декабре 2001 года. Тестирование же PlayOnline должно начаться весной. В результате переноса сроков Square пришла к решению вырезать из находящейся в разработке Final Fantasy X все сетевые возможности и превратить ее в обыкновенный оффлайн-продукт, к каким мы все привыкли. Но на этом изменения в планах гиганта индустрии не заканчиваются. Final Fantasy XI, которая, как известно, должна стать online-only игрой, в итоге также будет отложена, а ее тестирование назначено уже на первый месяц функционирования PlayOnline, что подготовит ее к релизу в надлежащем виде к весне 2002 года.

Стоит отметить, что кое-что интересное происходит с веб-сайтом PlayOnline.com уже сейчас.

Дело в том, что на нем было выложено официальное прохождение Final Fantasy IX со всеми сведениями о персонажах, возможностях, противниках и так далее, что привлекло на Square `овскую страницу очень и очень немалое количество народу. Из-за огромного трафика PlayOnline.com, как оказалось, просто не смог функционировать нормально, что привело к возникновению вполне понятных в таких случаях проблем (и немалых, вплоть до невозможности соединения) с загрузкой сайта, вызвавших некоторое недовольство публики. В опубликованном Square Electronic Arts релизе компания сообщает, что она в данный момент трудится в поте лица над устранением всех неприятностей и восстановлением нормальной дееспособности перегруженного нешуточным наплывом пользователей PlayOnline.com.



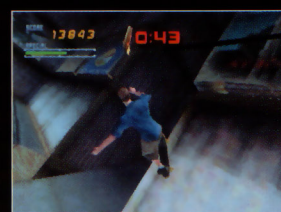
## ХИТ-ПАРАД

### СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ

1. TONY HAWKS PRO SKATER 2	ACTIVISION
2. MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS
3. TONY HAWK'S PRO SKATER	ACTIVISION
4. GRAN TURISMO 2	SONY
5. DRIVER	GT INTERACTIVE
6. TEKKEN 3	NAMCO
7. SPYRO: YEAR OF DRAGON	SONY
8. SPEC OPS	TAKE 2
9. NBA LIVE 2001	ELECTRONIC ARTS
10. DAVE MIRRA BMX	ACCLAIM

### THPS 2

Скорее всего именно этой игре удастся стать самым популярным проектом года.



### Madden NFL 2001

Или, быть может, пальма первенства достанется данному суперпродукту.

### Spyro Year of The Dragon

К большому сожалению, несмотря на неприлично положительные отзывы прессы, в этом году приключению Spyro не удастся побить ни одного рекорда продаж. В первую неделю эта игра с трудом попала в мультиплатформенную двадцатку, чтобы на следующей неделе благополучно ее покинуть и оказаться по количеству проданных копий далеко позади лидеров (и даже третьего Tekken'a). Причины такого провала никому не ясны. Но, возможно, это случилось благодаря шумихе вокруг одновременного выхода PlayStation 2.





## От выходов Сарсом заплачет и дьявол

Остановить Сарсом в стремлении клепать побольше продуктов жанра survival horror может только падение гигантского метеорита на планету. Небезвестный Shinji Mikami в сотрудничестве с Hideki Kamiya в данный момент заняты созданием на удивление интересной игры для PlayStation 2 с любопытным названием Devil May Cry. По сути, это очередной видеоизмененный "Резидент", причем, что характерно, изначально данный проект задумывался как... новая часть Resident Evil! По ходу дела планы, правда, круто изменились, и в итоге мы имеем очень красивую мистическую игру с попаривающим идиотизмом сюжетом и игровым процессом, со стороны напоминающим Onimusha (то есть, нечто вроде "рубка мечом + магия"). Практически все признают, что Devil May Cry очень и очень впечатляющая, включая даже тех, кто и не особенно любит пресловутый survival horror, а потому ждите в скором времени статьи про этот интересный продукт.



## И еще кое-что о PlayOnline

Отложив запуск своей онлайн-сервиса, Square решила продемонстрировать всем разочарованным (и не только) лицам то, что их в результате ожидает в конце 2001 года помимо обыкновенной рубки по Сети и стоит ли это вообще внимания. Итак, компания планирует предоставить часть услуг всем посетителям, а часть - исключительно тем, кто использует специальный браузер для PlayOnline, о котором, правда, ничего так толком и неизвестно. Естественно, на сайте будет выкладываться различная информация по игровым продуктам, что в некотором уменьшенном объеме продвигается уже сейчас, а также появятся новые тематические разделы. Например, запланировано открытие таких страниц, как Music, Manga и Sports. В музыкальном разделе, по предварительным прикидкам, вы по-

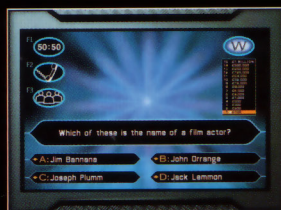
лучите возможность просматривать самые свежие чарты, спортивный раздел предоставит последнюю статистику о различных видах соревнований,



хотя акцент, по всей вероятности, будет сделан на бейсбол (народный японский вид спорта, к вашему сведению) и разнообразные гонки. Интересно обстоит дело и с Manga. Здесь, как вы, должно быть, догадались, вам можно будет почитать собственно "мангу", или, выражаясь более привычным большинству языком, комиксы. Для реализации этого замысла Square планирует специально организовать отдельную компанию в сотрудничестве с одним из крупнейших японских издателей подобной продукции Shueisha (ей, кстати, 70% предприятия и будет принадлежать), что, кроме всего прочего, позволит представлять в Сети некоторые публикации из популярного журнала "Weekly Jump", выпускаемого той самой Shueisha. В "Weekly Jump", кстати, в свое время, говорят, были представлены эпизоды

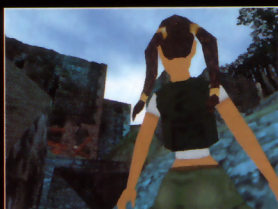
таких известных наименований, как Dragonball и Fist of the North Star. Но самое интересное дальше. Всем пользователям указанного выше специального браузера PlayOnline предоставляет возможность регистрации своего почтового ящика и возможность отправки сообщений через свой Messenger, выполняющий, кроме всего прочего, еще одну важную функцию: обещают, что он будет показывать вам, кто из ваших друзей в данный момент находится на PlayOnline `овских серверах и во что он играет. Кроме того, имеется в рамках Square `овской службы и чат, которым можно пользоваться и во время игры в какой-нибудь продукт с сетевыми возможностями. Осуществляется это тоже через Messenger, и, вероятно, действует эта фишка по принципу интернет-пейджеров вроде ICQ.

## ХИТ-ПАРАД



**Who Wants To Be A Millionaire**  
Ура!!!  
Мы опять на первом месте!!!

**Tomb Raider Chronicles**  
В который раз подряд Лара проиграла соцсоревнование очередной фифе.



### ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

1. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	EIDOS
2. DRIVER 2	INFOGRAMES
3. FIFA 2001	ELECTRONIC ARTS
4. TOMB RAIDER: CHRONICLES	EIDOS
5. THE WORLD IS NOT ENOUGH	ELECTRONIC ARTS
6. RAYMAN	UBISOFT
7. TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION
8. SPYRO: YEAR OF THE DRAGON	SONY
9. TOY STORY 2	ACTIVISION/DISNEY
10. RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR	THQ



### Driver 2

Долгожданное продолжение прошлогоднего хита сходу ворвалось в десятку самых продаваемых игр на Туманном Альбионе и оккупировало вторую его строчку, обойдя даже невероятно популярный в Британии футбол. Впрочем, надо сказать, успех Driver 2 был вполне прогнозируемым, так что воодушевление фанатов по поводу выхода новой части культового симулятора угона автомобилей (и не только угона, естественно) ни у кого не вызвало ни малейшего удивления.

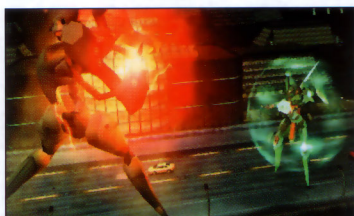


## САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

1. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	CAPCOM
2. METAL GEAR SOLID	KONAMI
3. DRIVER	INFOGRAMES
4. MEDAL OF HONOR	ELECTRONIC ARTS
5. FINAL FANTASY VIII	SQUARE
6. FINAL FANTASY VII	SQUARE
7. VAGRANT STORY	SQUARE
8. SYPHON FILTER 2	SONY
9. FRONT MISSION 3	SQUARE
10. COLIN MCRAE RALLY 2.0	CODEMASTERS

## САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

1. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	KONAMI (PS2)
2. RESIDENT EVIL PS2	CAPCOM (PS2)
3. FEAR EFFECT: RETRO HELIX	EIDOS
4. SILENT HILL 2	KONAMI (PS2)
5. ALONE IN THE DARK 4	INFOGRAMES
6. DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE	TECMO (PS2)
7. GRAN TURISMO 3	SONY (PS2)
8. Z.O.E	KONAMI (PS2)
9. FINAL FANTASY X	SQUARE (PS2)
10. TALES OF ETERNIA	NAMCO



Комментировать ситуацию в верхней части хит-парада "самых любимых", честное слово, уже практически нет сил. Уже полгода меняющиеся местами Metal Gear Solid и третий резидент, надо сказать, успели несколько всем нам осточертеть. К счастью, кроме этих вялых перестановок в списках читательских предпочтений наблюдается и достаточно интересное движение. Например, стоит отметить парочку Final Fantasy, слаженно ворвавшуюся в десятку, а также оживившийся Driver. Да еще и среди "ожидаемых" тем временем происходят еще более любопытные вещи. Чего только стоит возвращение после длительного перерыва Alone in the Dark 4 и появление Z.O.E (давно пора) и десятой Final Fantasy в компании со вторым Silent Hill, Dead or Alive 2: Hardcore и Tales of Eternia! По всей вероятности, в начале следующего года нас ждут еще более заметные перестановки, так что подождем немного.

## Crash Bandicoot деградирует

По крайней мере, такое впечатление пока у нас складывается. Эта серия и раньше-то ничем выдающимся не блистала, кроме, конечно, своей точности под PlayStation и несомненной качественности, но сейчас она даже несколько рискует превратиться в посмешище. В глазах журналистов, к примеру. Дело в том, что, как вы знаете, права на Crash Bandicoot принадлежат Universal Studios, заключившей договор с Konami. В итоге, Краш появится на большинстве современных приставок, а разработкой игр с его участием занялись совсем другие люди. Так, новую часть игры, создаваемую Traveller's Tales, уже успели всем продемонстрировать, и, надо сказать, не особенно она всех впечатлила. Traveller's Tales, ответственная за таких уродцев, как Rascal и A Bug's Life, пока умудрилась сделать нечто, что по внешнему виду недалеко ушло от уровня первой PlayStation. Только вот разрешение более высокое и весь окружающий мир трехмерен, а так очередной Crash Bandicoot представляет собой весьма печальное зрелище, явно странновато смотрящееся на PlayStation 2. Остается только надеяться на то, что разработчики приложат хоть какие-то усилия и не оставят игру на том же, честно говоря, достаточно убогом уровне, что и сейчас.



## ХИТ-ПАРАД

### РОССИЯ

1. DINO CRISIS 2	CAPCOM
2. FRONT MISSION 3	SQUARE
3. IN COLD BLOOD	SONY
4. COLIN MCRAE RALLY 2.0	CODEMASTERS
5. VAGRANT STORY	SONY
6. TOCA: WORLD TOURING CARS	CODEMASTERS
7. DANGER GIRL	THQ
8. DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES	INFOGRAMES
9. COUNTDOWN VAMPIRES	BANDAI
10. MEDIEVIL 2	SONY/SOFTCLUB

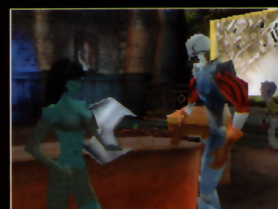
### Front Mission 3

Вот это номер! Японская стратегия про роботов оказалась на втором месте.



### Medievil 2

А тем временем, интерес ко второму Medievil'у начал явно угасать.



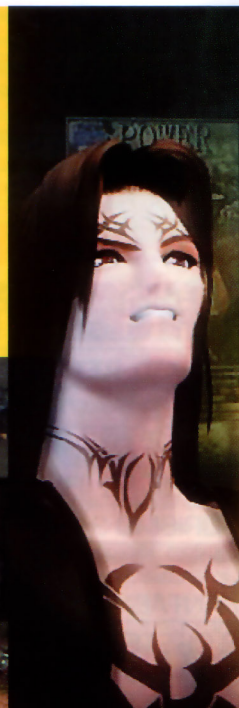
### Dino Crisis 2

Вы не поверите, но не в одной стране мира второму Dino Crisis'у не удалось привлечь к себе столько внимания, как в России. Этому феномену мы так и не смогли найти объяснения, и нам лишь остается констатировать тот факт, что на сегодняшний день среди наших читателей эта игрушка пользуется наибольшей популярностью. Стоит также отметить, что ее отрыв от преследователей настолько велик, что мы не удивимся, если в следующем месяце она вновь окажется на вершине хит-парада.





# Dark Cloud





# НЕКТУБНЫХ УТР







# The Bouncer

**Жанр:** action/RPG  
**Издатель:** Square  
**Разработчик:** Dream Factory  
**Количество игроков:** 1-4  
**Выход:** январь 2001 года

The Bouncer - действительно очень впечатляющая игра, и неудивительно, что очень многие люди называют ее, пожалуй, самым интересным продуктом для PlayStation 2 из находящихся в разработке. Я, правда, не являюсь сторонником этой точки зрения. Мне, например, больше импонирует Z.O.E, хотя The Bouncer - несомненно, одна из тех игр, которая привлекает внимание и действительно вполне способна оказаться одним из самых сильных продуктов для молодой еще пока платформы. И это несмотря на то, что к проекту приложил руку не кто иной, как компания Square.

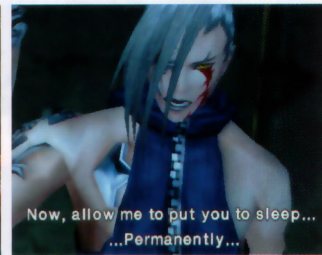
Долгое время считалось, что The Bouncer представляет собой нечто вроде сиквела Ehrgeiz, но с расширенными возможностями, значительно увеличенной интерактивностью и мочиловом на четырех. Чуть позже появились подозрения, что более всего амбициозный проект окажется похож на сумасшедший beat 'em up. Square все эти предположения в итоге не помешали заявить The Bouncer как action/RPG, причем, заметим, весьма своеобразную action/RPG. Геймплей, как сообщают разработчики, строится на чередовании частей ролевого трепа и action'овых эпизодов. Последние больше смахивают на вкрапление файтингов вроде Tobal No. 1 и Ehrgeiz, но значительно более проработанные (вспомните, какое уродство в плане геймплея представлял собой Ehrgeiz) с точки зре-

ния игрового процесса и позволяющие без особого ущерба проводить дикие драки, в которых участвует до десятка человек.

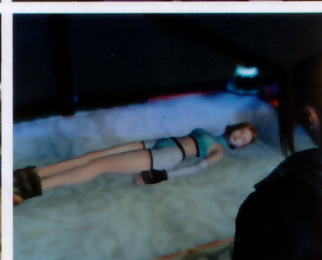
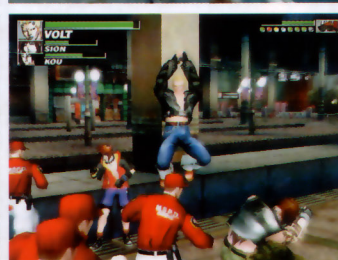
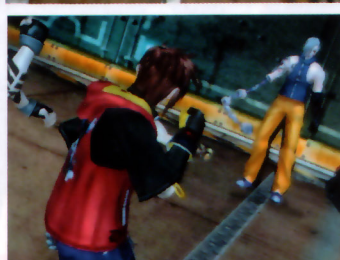
На данный момент точно известно, что The Bouncer будет включать в себя несколько режимов игры, начиная от Story Mode, судя по всему, как раз и концентрирующегося на ролевой/адвенчурной составляющей игры, и заканчивая различными Survival Mode, Team Battle, Versus Mode и неким мочиловым Bouncer Mode с разборками четверых бойцов на экране.

Особый интерес в The Bouncer представляет дизайн персонажей, разработанный Tetsuya Nomura, который, как вы помните, отвечал точно за то же самое в седьмой и восьмой частях Final Fantasy. К сожалению, надо сказать, что не все герои игры из тех, что мы видели, удалась ему на славу - некоторые местами уж слишком сильно сочетают в себе черты некоторых действующих лиц FF.

Ну и, конечно же, еще одним немаловажным моментом, привлекающим внимание игроков к The Bouncer, должна стать графика, смотревшаяся очень и очень неплохо год назад при демонстрации возможностей PlayStation 2 и сохранившая и даже преумножившая свою привлекательность и теперь. Выпущена же игра будет в формате DVD-ROM, что Dream Factory собирается использовать по полной программе, запихнув туда, в частности, кроме субтитров на двух языках - японском и английском, еще и два варианта озвучки. Стартует же The Bouncer и в Штатах и в Японии одновременно, как раз под Рождество. Европейский же релиз следует ожидать, по всей вероятности, где-нибудь в январе.



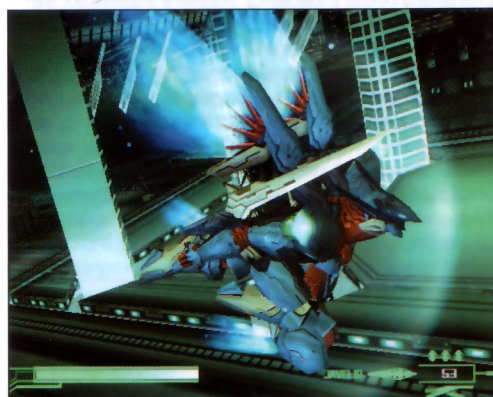
**Основная часть игрового процесса в The Bouncer — это, несомненно, драка против кучи противников. Прямо как в Fighting Force, только, надеемся, много лучше. И именно из этого режима, в который пока никто не играл, взяты эти скриншоты.**





# Z.O.E.

Жанр: **action**  
Издатель: **Konami**  
Разработчик: **KCEJ**  
Количество игроков: **1**  
Выход: **начало 2001 года**



**Главной задачей разработчиков Z.O.E. было создание самых крутых во всем мире виртуальных боев гигантских японских роботов. И стоит отметить, что с этой задачей они блестяще справились.**

Z.O.E.: Zone of the Enders, о которой в последнее время было сказано достаточно много, на мой взгляд, является таким проектом, который в одиночку представляет ценность большую, чем, скажем, десяток Gran Turismo вместе взятых. Один только факт, что над игрой работает супербригада, состоящая из таких людей, как дизайнер персонажей Metal Gear Solid, один из создателей Tokimeki Memorial, художник, работавший над Gundam, и всем известный Hideo Kojima, заставляет говорить об очень многом. Причем интересно, что большинство вышеозначенных личностей трудятся в нескольких необычных для них качествах, как, например, Noriaki Okamura, отвечавший за популярный в Японии крестинский симулятор знакомств с девочками Tokimeki Memorial, нынче выступает как дизайнер боевых роботов! Но, самое главное, вы посмотрите, что у всей этой компании в результате получается! Если Z.O.E. с самого момента своего анонса приковывал пристальное внимание к своей персоне, то, к примеру, после недавней Tokyo Game Show все это плавно перетекло в восторг от того, насколько разработчикам удалось воплотить все их потрясающие задумки.

Z.O.E. - это великолепные сражения на боевых роботах, вызывающие ассоциации с легендарным Virtual-On, одобренные сюжетной линией в духе японских анимационных лент. И если нельзя сказать, что сюжет (присутствие которого все равно является положительным явлением) особенно сильно радует, в силу хотя бы того, что при всех своих претензиях на "психологичность" он достаточно серьезно отдает банальщиной, то бои на многометровых стальных гигантах просто поражают. В первую очередь, по сравнению с тем же Virtual-On явно бросается в глаза большая свобода действий, перемещений, а также серьезное пространство для маневров и невероятная динамика. Плюс, при всем при этом, проработка управления в Z.O.E. находится на очень высоком уровне, значительно упрощая жизнь игроку. Например, не требуется такого привыкания к системе контроля, как в постоянно приводимом мною в качестве объекта сравнения Virtual-On, вернее, в его домашних версиях. И, безусловно, удачной находкой можно считать частичную автоматизацию управления, выражающуюся в ряде заметных и не очень вещей, среди которых можно отметить, скажем, прицеливание, не висящее на плечах у игрока, а вверенное компьютеру. Кроме того, пока не наблюдается никаких особенных проблем и с обзором, потому как Konami позаботилось о таком положении камеры, при котором вы никогда не теряете из вида своего противника, что, однако, не идет в ущерб, допустим, ориентированию на поле боя.

В общем, как вы понимаете, не проникнуться таким просто нельзя. Но, надо сказать, это еще не все. Вот внешний вид Z.O.E. практически полностью соответствует ее содержанию - он прекрасен. Глядя на все это, просто нельзя не поразиться превосходной палитрой цветов, очень симпатичными текстурами, чумовыми моделями роботов, отличными спецэффектами и еще массой других вещей. Что ни говори, а игра впечатляет даже чисто визуально.

Бесспорно, заметно выделяется в массе других игровых продуктов и представляет, как мне кажется, еще больший интерес, чем даже ожидаемый всеми с нетерпением Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Пожалуй, стоит заметить, что в период становления PlayStation 2, когда ПО-НАСТОЯЩЕМУ отличных игр для платформы, извините, фактически нет и не особенно-то предвидится (за редким исключением, понятно), такая штука, как Z.O.E., вполне может считаться чем-то, ради чего РЕАЛЬНО стоит купить новую приставку от Sony уже сейчас.

**В ПРОДАЖЕ  
С 16 НОЯБРЯ**



## ЧИТАЙТЕ В 11 НОМЕРЕ ХАКЕРА

**МЫ СДЕЛАЛИ ЭТО!**

С 11 номера X ты будешь в курсе всех самых свежих багов в системах безопасности! Рельный BUG-TRACK в каждом номере X!

А также:

X-Lab протестила SCSI-винты. Ты слышал о SCSI, но не знаешь в чем его преимущества и недостатки? Не парься, мы тебе все популярно объясним.

Наши соотечественные палачи, как всегда расчленили по функциям кучу прог. В этом номере ты узнаешь о том как разогнать проц, не парясь со всякими джамперами; прочтешь User Manual по лучшей проге для грав-ления аудио CD-юков на винт, а заодно и о том, чем слушать MP3 и как повысить качество звучания, скорость; наконец-то поймешь как без головной боли читать всякие новостные конференции; защитишь свой винт от посягательств всяких левых людей, а также научишься закрывать секретную информацию на три тысячи замков. Мы все-таки выцепили Дельфина и прямо так его и спросили «Как ты относишься к хакерам?». Впрочем, одним ответом он не отделался.

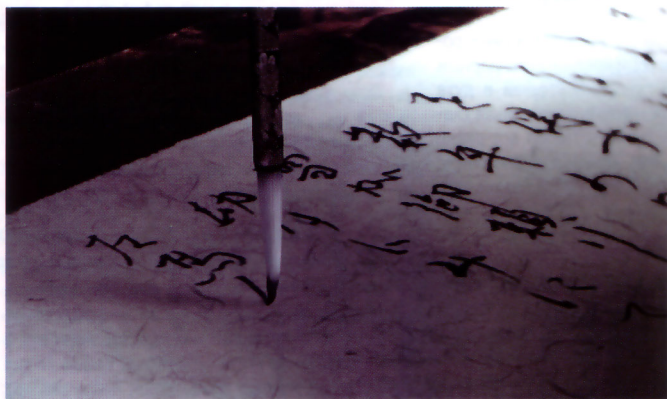
Продолжая проект X-Стиль, мы конкретно подготовим тебя к твоему первому прыжку с парашюта. Ты узнаешь как одеться, куда ехать, как прыгать, как не подставиться и т.д. Рубрика ВЗЛОМ объяснит, выгодно ли быть кречером; как ломаются провайдеры; как заработать бабло не отрывая задницы от стула; как правильно зарегистрировать свой собственный домен; как находить баги в NT-системе; а также прочтешь наше интервью с LOD[Legion of doom] — известной хакерской командой, стоявшей, едва ли ни у истоков современной сцены хакинга.



# Onimusha: Warlords

Жанр: 3D-action/adventure  
Издатель: **Capcom**  
Разработчик: **Capcom**  
Количество игроков: **1**  
Выход: **начало 2001 года**

Помнится, я поначалу был очень удивлен, когда Onimusha: Warlords ухитрилась каким-то не совсем понятным образом изощриться и проникнуть в список самых ожидаемых нашими читателями игр. И хоть надежно укрепиться в нем игрушка не смогла, но если что, "на подступах" к десятке она оказывается с завидной регулярностью. Конечно, любовь советского народа к различным проявлениям Resident Evil (включая, само собой, и "проявления" некапкомовского производства) невероятно велика. И истребить ее практически невозможно (хотя, кажется, уже самое время попробовать это сделать), что наглядно по-

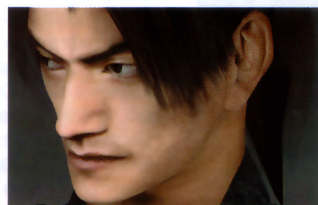


казывают приходящие в редакцию письма, а также уже чуть ли не ненавидимый мною хит-парад "самых любимых", где Resident Evil 3 Nemesis уже полгода ниже второго места не опускается (а если сползает с верхушки чарта, то со скрипом и только для обмена позициями с Metal Gear Solid. Но, тем не менее, присутствие среди "ожидаемых" "Онимушки" несколько удивляет, причем не одного меня. Это в Японии как-то еще можно понять, как данный продукт постоянно болтается в десятке "most wanted", но мы-то, елки-палки, не в Японии (что, в общем, весьма прискорбно :). Onimusha: Warlords - на самом деле, продукт очень даже любопытный, и появление его в данном материале, как вы все понимаете, неслучайно. Производит игра достаточно приятное

впечатление, а, кроме того, учитывая, что в начале 2001 года на PlayStation 2 не свалится большой навозной кучей игры резидентообразного жанра, объект, о котором я вам сейчас рассказываю, вызывает несомненный интерес. И это несмотря на то, что за все время существования проекта Capcom так и подмывает уличить в халтурности, не обращая внимания на то, что доводкой Onimusha: Warlords компания занимается уже черт знает сколько времени и явно не тратит это время впустую (ну, мы на это надеемся). Почему я заговорил о халтурности, вы, естественно, понимаете: история создания игры весьма своеобразная, со всеми ее перескакиваниями с платформы на платформу, временными закрытиями проекта и прощупываниями почвы на предмет того, где подоб-

ное добро прибыльнее всего продать. В конце концов, возьмите те же пререндренные бэкграунды, доставшиеся в наследство "Онимуше" от прежних времен. Они красивые, они, может, даже эффектные, кто-то даже считает, что оно, мол, в самый раз, но, позвольте, за дикие технологии PlayStation 2 народ отстегивает деньги не для того, чтобы пялиться глазами на пережиток первой PlayStation, который Capcom просто лень было исправлять. И если некоторые резидентоведы из числа наших читателей готовы спорить о том, какие задники все же лучше и нужна ли эта чертова пол-

ваемся с весьма закономерной ситуацией. Дело в том, что, как и следовало ожидать, принцип игры описывается двумя словами: Resident Evil. Только вот обстановка сменилась, и в результате мы оказались в средневековой Японии, где храбрый воин с катаной наперевес мочит со страшной силой демонов и прочую нечисть. То есть из принципиальных отличий выделяется только переработанная схема использования оружия: в руках как-никак меч (хоть и магический), а не пистолет. Соответственно, боевую часть игры снабдили минимальным набором околорейтинговых элементов, что, конечно, весьма любопытно, хотя и, мягко говоря, не меняет в корне геймплей. Такая вот у нас вырисовывается картина. Короче, нареканий к Onimusha: Warlords, как вы заметили, предостаточно, хотя и не намного больше, чем к среднестатистическому клону всем известной игры. Тем не менее, это может показаться странным, но я практически убежден, что новый продукт Capcom для PlayStation 2 окажется весьма и весьма достойным представителем жанра, в который, при всей немалой доле избитостей, очень даже любопытно будет поиграть. Естественно, заявляю я это с позиции человека, не являющегося большим поклонником survival horror и смежных течений. Фэны же Resident Evil, я более чем уверен, в Onimusha: Warlords просто не смогут разочароваться.



ная трехмерность, когда речь идет о PlayStation, и здесь действительно есть о чем поговорить, то когда мы держим в руках свеженький черно-синий пробик с возможностью модной вертикальной установки и всеми его ресурсами, то тут как-то даже затрагивать данную тему не особенно прилично. Впрочем, кто-то резонно возразит, что главным все же остается содержание игры, а не ее бэкграунды, и это, в общем, верно. Но здесь мы сталки-



**Бои на мечах на пререндеренных бэкграундах в Onimusha пока проходят довольно проблематично. В тот момент, когда вы только замахнетесь для нанесения удара, вид на происходящее может внезапно поменяться и вы просто потеряете ориентацию. И сами пропустите удар...**



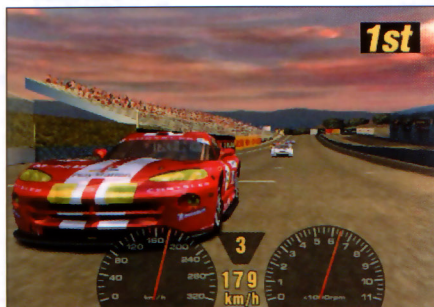
**В ПРОДАЖЕ  
С 29 НОЯБРЯ**



**Жанр:** гонки  
**Издатель:** SCEE  
**Разработчик:** Polyphony Digital  
**Количество игроков:** 1-2  
**Выход:** начало 2001 года

Про новую часть Gran Turismo было сказано уже столько, что от информации несчастному читателю порой, можно сказать, уже и даться-то некуда. Фанаты (коих на свете неприлично много), правда, пребывают в состоянии искреннего восторга, ловя каждую новую крупницу инфы, каждую новую объявленную "фишку", чье появление должно состояться в готовящемся к выходу бестселлере. Надо бы, как мне кажется, честно признаться, что превьюшки Gran Turismo 3 являются, по большому счету, чем-то весьма странным и несколько спорным с точки зрения целесообразности их написания. Если уважаемые читатели не догнали, что это я имею в виду (а это, к слову, сделать непросто - я часто сам себя-то понять не могу, причем нарочью), то я просто вынужден пояснить ситуацию (в том смысле, что если я это сделаю, объем статьи увеличится, а от этого, как известно, напрямую зависит размер гонорара). Как все, конечно, знают, а я - так лучше всех (на бахвальство внимания не обращайте - я это делаю из соображений издевательства над людьми, купившими журнал), новая "Туризма" ничего особенно нового игроку не предлагает и предлагать не собирается, а чем умельцы из Polyphony Digital всем громогласно сообщили устами гения Kazunori Yamauchi (в данном случае, кстати, к слову "гений" вполне подходит эпитет "хренов", хотя это мое личное мнение, которое может не совпадать с мнением редакции). Если вы подзабыли, то позволю себе хамство напомнить, что мы все узнали, хотя все было понятно и без слов, что Gran Turismo 3 (вернее, тогда еще Gran Turismo 2000) будет всего лишь чем-то вроде улучшенной версии Gran Turismo 2, но с учетом мощи PlayStation 2. Ранее этим же фактом, отметим, объясняли и название игры - Gran Turismo 2000. Мол, помимо того, что цифра недвусмысленно указывает на год, к которому гонимая приурочена, она в названии присутствует еще и по той причине, что тройку туда помещать смысла не имеет - не полноценное же продолжение серии, а нечто вроде переходного звена. Но лилолеумный (пардон, факим миллионный) год уже близится к концу, а разработчики так нетленный шедевр родить и не сподобились, несмотря на все обещания сварганить из него еще японский launch title. Таким образом, цифра подвергается изменениям, причем в сторону той самой ранее игнорируемой "трешки". Для смены названия, ясный пень, существовала и еще одна, наиболее важная из всех причина: игра, называющаяся Gran Turismo 3, лучше продается. Вот, собственно говоря, и все. Продукт проходит доводку и в начале 2001 года попадет, наконец, на прилавки. Впрочем, несмотря на все сроки работы над ним, я ни капли не удивлюсь, если в конце концов Gran Turismo 3 окажется банально недоделанной, как и памятная японская версия предшественника.

Так что же позволяет нам назвать Gran Turismo 3 одной из наиболее ожидаемых игр начала следующего года? Ну, в первую очередь, ожидания армий поклонников. Это, пожалуй, основное. Кроме того, какие бы гнусности про данную гоночную серию я ни говорил, а слабенькой ее не назовешь. Продукт силен и вдвойне интересен после всех многочисленных задержек релиза. Кроме того, Gran Turismo - это имя. Последний фактор тесно соприкасается с первым, но все же вынести отдельно его стоит. Что же нам стоит ждать от Gran Turismo 3, которую, как мы разобрались, ждать, безусловно, стоит? А ничего. По сути, самого факта выхода очередной серии, первой для PlayStation 2. А вы чего хотели? Как уже говорилось, в игре нет практически ничего нового, за исключением чуть-чуть измененного управления, а если быть точным, то оптимизированного под Dual Shock 2, а также, конечно же, графического оформления. В последнем, как известно, наибольшее впечатление производят машины, если вы понимаете, что я имею в виду. То есть все эти чудовищные блики на машинах, красивые сглаженные поверхности и так далее, и тому подобное. По-моему, под это невероятно впечатляющее, но немного тошнотворное безумие вышеуказанное определение вполне подходит. Gran Turismo 3 (как и предыдущие части) - это, по большому счету, игра о машинках, а все остальное по



**GT3 — это великолепные машины и (пока) скучноватые трассы.**

боку. Причем в ущерб сногшибательно выглядящим авто приносятся в жертву даже некоторые другие элементы прекрасного графического оформления вроде тех же набивших оскомину трасс, которые местами настолько пугают (особенно в контрасте со средствами передвижениями), что просто туши свет. Хотя в данном направлении Polyphony Digital явно работали и работают, а потому прогресс в данном направлении очень заметен. И это, безусловно, положительный момент. По крайней мере, от того, как Gran Turismo 3 будет выглядеть, в восторге будут не только упертые фэны.



**ЧИТАЙТЕ  
В 23(80) НОМЕРЕ  
СТРАНЫ ИГР**

**Компания Blizzard - настоящая легенда игрового мира. Несмотря на достаточно короткий список ее хитов, все они приобрели поистине культовый статус. Кем же на самом деле является любимая игровая студия, что было до Warcraft, - обо всем этом вы узнаете из нашего специального материала. Плюс все, что вы хотите узнать о Warcraft III с новыми эксклюзивными скриншотами!**

**No One Lives Forever: По-настоящему стильный 3D-Action. Соскучились по временам Golden Eye? Хотите увидеть почти революционный графический движок? Тогда играйте в новое творение компании Monolith!**

**Metropolis Street Racer: Лучшая гоночная игра всех времен? Эксклюзивный обзор только что вышедшего в свет сногшибательного проекта.**

**А также:  
Escape from Monkey Island  
Giants: Citizen Kabuto  
Tomb Raider Chronicles**

**Тактика:  
Escape from Mokey Island  
И заключительные части прохождений:  
Baldur's Gate II  
Wizards & Warriors  
Red Alert 2  
Корсары**





ЖУРНАЛ ФАНТАСТИКИ И ФЭНТЕЗИ

**ФАНТОМ**

ЧИТАЙТЕ В ТРЕТЬЕМ НОМЕРЕ

### ВОЗВРАЩЕНИЕ ВЕРТУМНИЯ

НАСКОЛЬКО ИЗМЕНИТСЯ  
МИР, ЕСЛИ "ЗЕЛЕННЫЕ"  
ПРИДУТ К ВЛАСТИ?  
ВЕРНУТСЯ ЛИ ДРЕВНИЕ  
БОГИ? И КТО ЗА ЭТИМ  
СТОИТ? ТЕОРИЯ  
ЗАГОВОРОВ **ИЕНА  
УОТСОНА** В  
ВЕЛИКОЛЕПНОМ  
ПЕРЕВОДЕ  
О. БИТОВА.

**И ВСЕ НАШИ ГРЕХИ  
ЗАБЫТЫ  
ДЕВИД АЙРА КЛИРИ**  
ЧТОБЫ ИЗБАВИТЬСЯ ОТ  
НЕПРИЯТНЫХ  
ВОСПОМИНАНИЙ,  
ДОСТАТОЧНО ПРОСТО  
ЗАБЫТЬ О НИХ. В  
КЛИНИКЕ ОВИДА ЗАБЫТЬ  
ПРОСТО, НО ВОТ ЕСЛИ ВЫ  
ЗАХОТИТЕ ВСПОМНИТЬ...  
ВСПОМНИТЬ ТОЖЕ  
МОЖНО, НО ЭТО БУДЕТ  
СТОИТЬ ОЧЕНЬ ДОРОГО...

РОМАНТИЧЕСКАЯ  
ИСТОРИЯ **МЭРИ И  
ПЕРСИ ШЕЛЛИ** О  
ЖИЗНИ **ГОЛОСА**,  
ПОТЕРЯВШЕГО СВОЕГО  
ХОЗЯИНА В ТЕЛЕФОННОЙ  
ПАУТИНЕ...

ИРОНИЧЕСКИЕ  
ФЭНТЕЗИЙНЫЕ  
РАССКАЗЫ **ЖУТКАЯ  
СОСАЛЬНАЯ  
СТАНЦИЯ, ОБМЕН  
ОПЫТОМ...**

И МНОГИЕ ДРУГИЕ  
ФАНТАСТИЧЕСКИЕ  
ИСТОРИИ.

+ БОНУС =  
**ТРИ НОВЫХ КОМИКСА**

**ФАНТОМ**



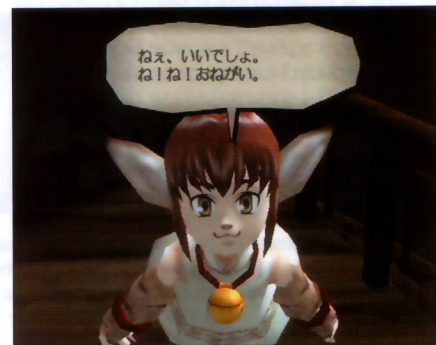
**Жанр: action/RPG**  
**Издатель: SCEE**  
**Разработчик: SCEI**  
**Количество игроков: 1**  
**Выход: начало 2001 года**

Dark Cloud представляется весьма своеобразным, и во многом именно поэтому достаточно интересным проектом. Про него, правда, публика уже несколько успела позабыть, но приближающиеся сроки выхода продукта заставляют еще раз обратиться к нему, тем более что он реально этого стоит.

Что любопытно, так это тот факт, что Dark Cloud у большинства (и у меня, кстати, тоже) ассоциируется с некоторыми элементами графического оформления. Если быть точным, то первое, что приходит в голову при упоминании данного проекта, так это мысль: "А, это та самая игрушка с красивой водой!". Помнится, именно водичка поначалу производила самое сильное впечатление, когда нам демонстрировали Dark Cloud на ранних стадиях разработки. Сам же продукт ничего особенного, кажется, не предлагал, хотя, помнится, вскоре после этого ситуация изменилась. В основном, конечно, благодаря заявленным фишкам, главной из которых являлась, само собой, так называемая Georama System, позволяющая игроку каким-то хитрым образом создавать окружающий его мир, корректировать ландшафты, включать туда какие-то объекты, и все в том же духе. Как это реально выглядит, мне, например, не совсем ясно, но, судя по всему, нас ждет нечто более продвинутое и более оригинальное, чем увиденное нами, например, в той же Legend of Mana, и с увеличенным, судя по всему, уклоном в сторону привычных (особенно в стратегиях на PC) редакторов уровней.

Правда, Dark Cloud - далеко не стратегия, а самая что ни на есть настоящая action/RPG, некоторым людям по игровому процессу несколько напомина-

ющая, скажем, Zelda. Это, в принципе (и без принципа тоже), можно расценивать как комплимент, хотя с Nintendo вским шедевром я все-таки поостерегся бы сравнивать данный продукт от Sony. Итак, в Dark Cloud игрока ждет многократно испытанная комбинация из беготни по локациям с видом от третьего лица, совмещенная с необходимой трепотней, адвенчурными элементами и прочим необходимым минимумом. Ну и, понятное дело, в данном случае с приправой в виде той самой пресловутой Georama System, которая, что ни говори, может ощутимо повлиять на все устройство игрового процесса, при условии, конечно, что "создание мира" не будет таким декоративным, как в Square'овской симпатяжке Legend of Mana, которую я буквально только что упоминал. Сюда, если что, можно, вероятно, приплюсовать и обещаемый нам (а ничего другого ожидать и не следовало) "проработанный сюжет", хотя насчет этого, ясное дело, на данном этапе ничего определенного сказать нельзя. Впрочем, каким бы сюжетом в Dark Cloud ни был, но по сравнению с не-



**Dark Cloud — игра, несомненно, детская. Но это не умаляет ее многочисленных достоинств.**

**Пусть игра и не блещет оригинальным дизайном персонажей, мы ей это пока прощаем.**



которыми образцами позднего творчества Square он, возможно, проработанным будет казаться в любом случае :).

Немаловажной частью Dark Cloud, вызывающей здоровый интерес наряду с ее геймплевыми примочками, однозначно, следует считать графическое оформление. Ничего экстраординарного в нем нет, и честность до пола вряд ли у кого-то при виде игры упадет до пола, но то, что выглядит продукт более чем хорошо, это бесспорный факт. Полное 3D, симпатичные модельки, приятная цветовая гамма, ну и (как же можно про это забыть!) та самая чертова водичка. Внешний вид, в общем, никого не разочарует. С внутренним содержанием игры тут возникают вопросы, разрешиться которые должны, по идее, в ближайшее время. Остается только чуть-чуть подождать.





# ОБЗОР

16	Spyro: Year of the Dragon	16
18	Tomb Raider 5	18
22	Medal of Honor Underground	22
24	Crash Bash	24
26	Driver 2	26
30	Alien Ressurrection	30
32	DN: land of the Babes	32
34	Danger Girl	34
40	Silent Bomber	40
42	Final Fantasy 9	42



16



30



34

- 1 Таких игр не бывает.
- 2 Полный провал по всем статьям.
- 3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
- 4 Уровень ниже среднего.
- 5 По всем параметрам средняя игра.
- 6 Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.
- 7 Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 8 Очень хорошая игра.
- 9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.
- 10 Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.

**Графика:** оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

**Звук:** оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

**Gameplay:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

**Управление:** оценивается удобство, интуитивность и отзывчивость управления игрой.

**Оригинальность:** насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

Используемые обозначения

ОЦЕНКА	
ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
УПРАВЛЕНИЕ	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0



dualshock



1 игрок



руль



карта памяти



splitscreen



2 игрока



4 игрока



мышь

PlayStation



Жанр: adventure

Издатель/Разработчик:

SCEE/Insomniac Games

Количество игроков: 1



Понедельник 13:10

Переполненный вагон метро. Опаздываю на работу. Перед глазами летают драконы, хочется спать, выходных и пива. А ведь мне сегодня статью сдавать, а там еще конь не валялся. Мама моя! Чую, сегодня меня будут убивать. Нет, определенно пора завязывать с играми до шести утра. Спрашивается: ну что я нашел в этом драконе?

# Spyro-3: Year of the Dragon



И действительно, что? Понятия не имею. Я анимешник, люблю приставочные РПГ и готов порвать любую игру, в которой нет ганблэйда 45-го калибра, а глаза персонажей меньше двух третей лица. Однако в случае с Year of the Dragon рука не поднялась. Хотите узнать, почему? Знаю, что не хотите, но все равно скажу, потому что Spyro-3 - хорошая игра, даже нет, чертовски хорошая игра. И сейчас я вас буду в этом долго и нудно убеждать.

Итак, наш огнедышащий знакомец Спуро влип в очередную переделку. Дело было так. Некая ведьма (но, замечьте, отнюдь, не мырма, а очень даже симпатичная девчушка), жительница "забытого мира"

(forgotten world) похитила яйца с не вылупившимися детенышами драконов, чтобы приготовить из оных гоголь-моголь, который сделает ее "самым мощным созданием во вселенной" (цитата с обложки пиратского компакт-диска). В общем-то, "пустяки, дело житейское", с кем не бывает, и все такое, но есть два вопроса: кто виноват? и что делать? Ответчу по порядку: виноваты взрослые драконы, потому что проспали момент похищения (нет, алкоголь здесь не причем, просто дело было ночью, короче, разморило их бедных). Теперь о том, что делать. Естественно, спасать. И в очередной раз переходящее знамя спасителя выпало нести Спуро, но не так, с бухты-баряхты, а потому что ни один другой дракон по габаритам не пролезал в нору, прорытую колдуньей и ее приспешниками из забытого мира.

Вот такая, понимаешь, история. Банально и неромантично. Это вам не Пелевин или Лэйдзи Мацумото. Впрочем, лично мне понравилось. Просто, со вкусом и пригодно для всех возрастных категорий. Дети будут рады забавным коллизиям. Фуристы (так в Сети называют поклонников рисованных зверьков) пустят слезу умиления, общаясь с местной





фауной. Квакеры и резиденттики забываются под кресла, до смерти напуганные отсутствием крови и верно-го шотгана. В общем, настоящий семейный сюжет для настоящей семейной игры, где каждый найдет для себя что-нибудь привлекательное.

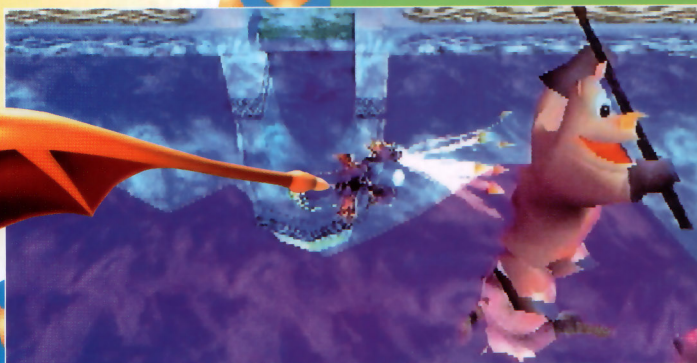
Вот, с предысторией вы теперь более-менее знакомы, а теперь знакомьтесь с игровым процессом. Вряд ли сказанное далее повергнет кого-либо в шок, однако я хочу, чтобы вы знали: Spyro-3: Year of the Dragon как однояйцовый близнец похожа на предшественницу. Соответственно,

чески вам будет предоставляться возможность размять сведенные карьерой "киллера-коллекционера" мозги и решить головоломку-другую. Правда, я не уверен, можно ли их назвать головоломками всерьез, и еще больше сомневаюсь в том, что они способны заставить кого-либо старше шести лет всерьез поломать голову. Найти нужный ключ или добраться до какого-либо мудрено запятого камешка - это далеко не квест и совсем не тетрис. В общем, три раза ха (с оттенком легкой задумчивости). Гораздо интересней головоломок встроенные мини-игры. В Spyro-3 у вас будет шанс поучаствовать в подводной охоте, стать звездой в боксерском поединке и укротить новомодный скейтборд, и это далеко не все. Впрочем, подробности оставим рубрике "Прохождения", а мы лучше поговорим о вышеупомянутом "почти" или о том, почему Year of the Dragon трудно спутать со Spyro-2: Ripto's Rage.

Что можно сделать с популярной игрой, чтобы, оставшись неизменной по сути своей, она

в высшей степени неблагодарного: я буду туманно и восторженно рассказывать о графике и о том, как все хорошо, а вы будете разглядывать скриншоты сомнительного качества и пытаться убедить себя, что это в действительности так.

Графический движок использован тот же, что и в Spyro-2, однако, согласно давно сложившейся традиции, слегка модифицированный. В первую очередь изменения коснулись моделей персонажей. Главные герои и враги, в очередной раз прошедшие горнила программной и художественной доводки, выглядят просто потря-



## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Ура! Ура! Овации, восторг. Omedeto! Arigato! В общем, вы все правильно поняли, собираемся и бегом в магазин.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMERPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

**8.2**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Третья часть приключений дракончика Spyro оказалась действительно самой лучшей. Жалко, что этого многие не заметят, так как Spyro уже порядком всем поднадоел.



игровой процесс практически идентичен. Ну что, не расхотелось еще знакомиться? Расхотелось? Ну уж дудки! Сидите теперь и читайте, к тому же, как вы иначе узнаете об этом самом, "практически" в результате которого после имени дракона появилась цифра 3 вместо сомнительной надписи special director's cut edition?

Итак, в вашем распоряжении есть дракон замшевый - 1 штука, уровни импортные - 30 штук, враги гадкие - неисчислимое количество. Что дальше? Дальше - вперед, от начальной заставки и до обеда. Во время продвижения к финальным титрам рекомендуем сделать перерыв в охоте на местную живность и заняться собирательством брильянтов, непонятно кем раскиданных по уровням (возможно, это была ведьма обезумевшая в предвкушении скорого перевоплощения в "самое мощное создание во вселенной"), и, собственно, похищенных яиц. Помимо чувства морального удовлетворения подобным образом можно получить пару-тройку жизней и несколько приятных бонусов. Периоди-



выглядела как нечто новое? Улучшить графику? Это же не наш метод! Превратить в нечто новое (РПГ, например)? Поклонники не простят (может, конечно, и просят, но лучше не рисковать). Остается добавить новых персонажей. Insomniac Games именно так и поступила. Теперь Spyro не одинок в битве за справедливость, бок о бок с ним причиняют добро и наносят радость кенгуру Sheila, пингвин-милитарист сержант Byrd и борец со злом в галактических масштабах космическая обезьяна Agent-9. Также периодически к трио героев ненадолго примыкает комар Spax. Что и говорить, неплохой выбор. Не поверите, есть даже разница в манере игры за различных персонажей, небольшая (что-то вроде того: кенгуру круто прыгает, а пингвин летает и сносно владеет гранатометом), но вполне ощутимая.

А сейчас настало время для занятия

сающе. То есть симпатично и совсем не угловато. Появились новые спецэффекты, описывать их - дело трудное и неблагодарное, но поверьте на слово, Insomniac не даром ела свой хлеб. В Spyro есть даже излюбленный разработчиками гоночных симуляторов motion blur (эффект, когда при быстром движении персонажа окружающий мир немного смазывается, становится нечетким). Про мелочи вроде динамических теней и эффектов цветного освещения я даже и упоминать не буду. Сам игровой мир в основе своей остался неизменным, предпочтение отдается уменьшению степени детализации в пользу больших размеров уровней и повышения качества анимации. Фейерверк красок Year of the Dragon срысывается с телеэкранов с умопомрачительной скоростью 60 кадров в секунду, этого более чем достаточно, чтобы вода на телеэкране "реально" текла, а панорамные проходы камеры можно было назвать плавными.

Последнее время я ленюсь давать какие-либо рекомендации, но в данном случае я отступлю от правил, чтобы еще раз повторить: Year of the Dragon - классная игра. Короче говоря, "покупайте наших слонов".

Алексей Ковалев



# Tomb Raider

# Chronicles

**Жанр:** adventure  
**Издатель/Разработчик:**  
 Eidos/Core  
**Количество игроков:** 1



## Сколько можно? Столько, сколько нужно!

Вы помните, чем закончился четвертый Tomb Rider? Да, тот самый — The Last Revelation. Не нужно, не напрягайтесь, я и сам не помнил, точнее, не знал — только вчера в прохождении вычитал. А закончился он душещипательным роликом о таинственном (а как же иначе?) исчезновении отважной кладоискательницы. Грустно, конечно, но ничего не поделаешь — издержки профессии. Впрочем, я сейчас не об этом. Так вот, Tomb Rider Chronicles, являющаяся прямым продолжением предшественницы, начинается со сцены... Нет, не исчезновения и даже не похорон, а, как ни парадоксально, с поминок. Компания старых (во всех смыслах этого слова) друзей-работодателей, благодаря которым игроки вместе с Ларой, как горные козлы, скакали по

скалам и, как отважный Индиана Джонс, перетряхивали пыльные гробницы, собралась в поместье Крофтов. Дабы за чашечкой шотландского виски упомянуть пропавшего археолога и вспомнить о ее бывлых приключениях. Приключениях, о которых не потрудились вспомнить ранее «забывчивая» Core.

## Вспомнить все

Во-первых, позвольте небольшое лирическое отступление. Я не люблю Tomb Rider, не люблю так, как только можно что-либо не любить, однако даже я не могу не признать гениальным построение игрового процесса Chronicles. Прежде всего, я благодарен Core за отказ от бредовой идеи чудесного воскрешения героини, вновь «чудом обманувшей смерть» (это произойдет, но позже и уже не на PlayStation). Лара Крофт мертва, точнее, пропала без вести, а происходящее на экране действие — всего лишь воспоминания о ней близких.



У каждого из собравшихся (среди которых я опознал лишь Отца Дунстана и Уинстона) наготове история, повествующая о происхождении того или иного артефакта из бездонной

сокровищницы Крофтов. К умирению старичков, Ларе и игрокам предстоит повторно (на этот раз в воспоминаниях друзей) добыть четыре загадочные безделушки, иначе говоря, нас ждут четыре независимых приключения. Причем игроку дана возможность самостоятельно выбирать порядок их прохождения. Эдакий не-





Случилось страшное: Лара Крофт вернулась на PlayStation. Конечно, я ждал этого момента. С ужасом ждал с тех самых пор, когда закончил писать статью о Last Revelation, но какая-то надежда еще теплилась внутри. А вдруг откровение все-таки окажется последним? Не оказалось. Видно, откровенничать с Ларой Крофт — это моя судьба.



большой, но приятный шаг в сторону нелинейности.

Не стану подробно расписывать ожидающие Лару приключения, скажу лишь, что неумимой кладоискательнице придется побывать в Риме, на острове «с привидениями», в чреве терпящей бедствие подводной лодки и взять штурмом напичканную техникой футуристическую крепость. Причем, что любопытно, все приключения относятся к разным периодам Лариной «археологической» карьеры, и возраст девушки от приключения к приключению меняется. Так, во время путешествия на остров-призрак Лара — девчонка лет четырнадцати, тогда как в истории с подводной лодкой она уже вполне зрелая (хех-хех) дама. Достаточно любопытно.



Пятый Tomb Rider — по-прежнему трехмерная бродилка, где схватки с врагами в равных пропорциях «перемешаны» с пробежками по местности и решением головоломок.

Знакомая картина? А как же! Теперь посмотрим, что в Chronicles нового. Начнем с инвентаря. Дебютировавшая в The Last Revelation система, позволяющая комбинировать найденные предметы, перешла на новый качественный уровень. Если в прошлом, имея предмет А и предмет В, вы могли получить только предмет В, то теперь еще и Г, Д и Е в придачу. Сама процедура стала немного удобнее, но настолько немного, что этого практически незаметно. Кстати, теперь Лара умеет обыскивать ящики и шкафчики на предмет обнаружения всяческих нужностей.

Другим умением, подаренным Core неугомонной англичанке, стала возможность вести рукопашный бой. Пришло время дать отдых заслуженным пистолетам и заняться спортом. Причем в полном соответствии с модой последних лет Лара умеет незаметно подкрадываться к противнику и «успокаивать» жертву, не поднимая шума. Вообще, в вопросах шпионской деятельности англичанка чуть ли не переплюнула Солида Снейка. Тот, как вы помните, предпочитал грубую



## Дежавю, или все новое — это хорошо забытое старое

Как я и предполагал, со времен третьей части Tomb Rider совершенно не изменился. Пара новых трюков в арсенале Лары, новые спецэффекты и два новых костюма — этого слишком мало, чтобы назвать игру новой, однако вполне достаточно, чтобы отбрыкаться от возмущенных игроков и звездирующих рецензентов.



## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Tomb Rider... В очередной раз. Оглянитесь: если у себя на полке вы обнаружили боксет с подарочным изданием TR — трилогия, поздравляю — на вашей улице снова праздник. Если нет, значит, на вашей улице праздник будет завтра. Chronicles — игра фэнская, и вы немногое потеряете, пропустив ее.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

**7.0**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Вполне приличная приключенческая игра, способная ненадолго увлечь любого игрока.

*Куча новых костюмов для Лары Крофт — это, несомненно, круто*

**В ПРОДАЖЕ  
С 20 НОЯБРЯ**



## ЧИТАЙТЕ ВО 2 НОМЕРЕ МОБИЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

### Casio Cassiopeia FIVA

Первое, что бросается в глаза, это умопомрачительный дизайн одного из самых последних детищ Casio. Дизайнеры совместили классику форм типичного ноутбука, модный «космический» серебристый цвет корпуса (характерный, кстати говоря, для всех КПК от Casio) и красивый оттенок фиолетового для клавиатуры. В результате эта суперновая созвездия Кассиопеи не может не привлекать внимание людей любого возраста.

### Весь Psion

Цель данной статьи — не просто дать обзор модельного ряда Psion. Скорее, это — попытка сделать некий «взгляд изнутри», взгляд на возможности, предоставляемые карманными компьютерами от пионера этого направления — английской компании Psion PLC.

### MD плееры.

Нам никак не уйти от музыкальной темы, затронутой в предыдущем номере MC. Но в этот раз речь уже пойдет не о MP3 плеерах, а о других устройствах. Тем не менее, никто не станет отрицать их портативность.

### Nokia: новая эпоха в индустрии телекоммуникаций

В последнее десятилетие мир стал свидетелем своеобразного феномена: финская фирма локального значения буквально на глазах превратилась в крупнейшего производителя мобильных телефонов. Nokia стала во многом определять развитие передовых информационных технологий во всем мире. О ней, как раз и пойдет речь в этой статье.

### А также:

Новейшие гаджеты, новости

WWW.MOBILECOMPUTERS.RU





силу, мисс Крофт же, как и подобает настоящей леди, пользуется элегантным платочком, смоченным хлороформом.

Для игроков старой закалки, уже не мыслящих себя без любимого дробовика, тоже есть отличные новости, у Лары появились гарпунное ружье и (ура! ура! ура!) снайперская винтовка. Красота!

### Наши руки не для скуки. Исповедайтесь канатоходца

Пинайте меня, сколько хотите, но управление в

Tomb Rider никогда не отличалось особым удобством, и в пятой час-



ти перемен к лучшему не наметилось. Слишком уж много всего может выделять Лара и слишком уж мало кнопок на PlayStation'овском джойпаде. И (опять же в лучших традициях серии) в Chronicles цифровое управление удобнее аналогового. Цифра позволяет более точно контролировать движения Лары, а что до невозможности плавно регулировать скорость передвижения, скажите честно: часто вы в Tomb Rider ходили на цыпочках? Вот и я тоже нет — все время бегом. Впрочем, должен признать, аналог весьма полезен при прицеливании (особенно в снайперском режиме) и в миссиях, требующих скрытных действий (например, снятие часовых). Решать, что лучше — вам, однако какой бы выбор вы не сделали, если вы сталкивались

с серией ранее, то почувствуете себя как рыба в воде, поскольку никаких особых изменений система управления не претерпела. Единственное, что может потребовать практики — ходьба по канату (одно из новых Лариных умений), да и то у одного игрока из десяти. Процесс передвижения по натянутой веревке интуитивно понятен. Девушка продвигается вперед, шатаясь подобно воспелой народными песнями рябине, а задача игрока — поддерживать равновесие, своевременно выравнивая крен нажатием «стрелочки» в направлении, противоположном тому, куда (по мнению Core) хотела бы упасть Лара.

### Tomb Rider Graphical Engine — Resurrection

Не знаю, в курсе ли вы, но с момента выхода первой части Tomb Rider Core ни разу не меняла графический движок. Регулярно модифицировала, но не меняла. Я узнал об этом совсем недавно и не мог не испытать определенного уважения. Видевшие первую и четвертую части сериала, я думаю, меня поймут. Это с одной стороны, а с другой — теперь мне стало ясно, отчего все игры серии выглядят одинаково. Отличить с первого взгляда Chronicles и The Last Revelation невозможно. По крайней мере на PlayStation. Конечно, я бы солгал, сказав, что две игры полностью идентичны. Разница есть, хотя и небольшая. Модификации коснулись в основном спецэффектов. Отраженьице добавили, лучик красный в темноте показали, струйка пара, из трубы вырывающаяся, в интерьер вписали. Пустяки, если задуматься, но, как ни странно, весьма ощутимо влияющие на общее впечатление.

Степень идиотизма камеры в Chronicles очень умеренна. Ярлык годен к употреблению, можно клеить безо всяких угрызений совести. В клинических же случаях помогает выкарабкаться обзор от первого лица. В общем, приемлемо.

Не знаю, обрадуетесь вы или нет, но большая часть заставок теперь сделана на движке. Весьма неплохо, замечу, сделана. Хотя бы к режиссуре никаких претензий нет. Есть и несколько классических «силюконовых» роликов (минут на тридцать общего времени), кстати, совершенно мне не понравившихся. Нет в них размаха (это вам не Square), режиссура весьма посредственная и анимация персонажей хромает. На первый взгляд, вроде бы все плавно, достаточно быстро, но остается неприятный привкус неестественности, искусственности происходящего. Впрочем, возможно, я слишком придирчив (Tomb Rider не в моем вкусе), так что если что не так, не обижайтесь.



### Размер имеет значение? О пользе смены гардероба

Лара Крофт стараниями дизайнеров не отстает от моды. К радости крофтоманов, Core приготовила для их любимицы несколько новых костюмов. К ностальгическим шортам и топику у Лары прибавились стильная теплая куртка и черный облегающий костюм из латекса (ах, как он смотрится с автоматом). Однако не столько одежда красит Лару, как то, как она ее носит. Я порой начинаю сомневаться, уж не японская ли компания Core. Уж больно ловко у них получается балансировать на тонкой грани между сексапильностью, заставляющей нервно сглотнуть игроков мужского пола, и вульгарностью, влекущей обвинения в сексизме и шовинизме.

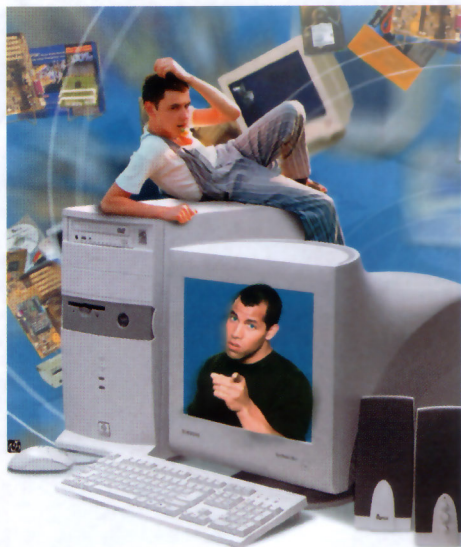
Кстати, Лару подвергли очередной ревизии. Борясь с приставочной «буратинообразностью», Core слегка увеличила количество полигонов, использованных в модели, пополнила с текстурами и зачем-то вновь увеличила размер бюста отважного археолога. Неймется им, что ли?

### Окончательный анализ, или два слова о том, как трудно быть рецензентом в игровом журнале

Я уже говорил, что не люблю Tomb Rider? Конечно, говорил. Если честно, когда я начал писать статью, я хотел разнести Chronicles в пух и прах. Насквозь вторичная игра, полностью растерявшая последние крохи оригинальности и живущая лишь былой славой и т.д. Однако это лишь одна сторона медали. Кроме того, напиши я такое, вы знаете, что бы со мной сделали в редакции? Они же у нас все крофтоманы. (^.^) К тому же, мне приглянулась идея с пропавшей Ларой Крофт и друзьями, вспоминающими о ней. Подобного я не видел еще нигде. Опять же радует, что на диске четыре разных приключения и т.д. Определенно, среди Tomb Rider'ов Chronicles — лучшая (после первой части). Однако, как бы там ни было, TR был и остается игрой для фанатов, и если раньше вы по какой-либо причине на нее глядеть не могли, то Chronicles вряд ли что изменит.

Алексей Ковалев  
<happosai@mail.ru>





## TCM "Extreme GTx"

Домашний компьютер

на базе оригинального процессора Intel® Pentium®III  
с тактовой частотой 733 МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

**Путь к новым возможностям Internet**



**ТЕХМАРКЕТ**  
ДИДЖИТАЛ

**МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ**  
**TCM** на базе оригинального процессора  
**Intel® Pentium®III** в штучной упаковке.

Компьютер **TCM "Extreme GTx"** - предназначен для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК **TCM "Extreme GTx"** обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в роли высококлассной игровой станции. Компьютеры **TCM "Extreme GTx"** проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

**Бесплатная**

**гарантия 2 года**  
**доставка по Москве**  
**техническая поддержка**

ст. м. "Динамо", ул. 8 Марта, д. 10, (095) 723-81-30  
ст. м. "Красносельская", ул. Русаковская, д. 2/1, (095) 264-12-34, 264-13-33  
ст. м. "Каховская", Симферопольский 6-р, д. 20а, (095) 310-61-00  
ст. м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11, (095) 157-53-92, 157-42-83  
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав. №14 "Вычислительная техника", (095) 974-63-37  
ст. м. "ВДНХ", ВВЦ, пав. №18 "Электротехника", (095) 974-60-10  
ст. м. "Савеловская", ВКЦ "Савеловский" павильон D-20, D-38, (095) 784-64-85  
ст. м. "Полежаевская", Хорошевское ш., д. 72, корп. 1, (095) 941-01-76, 940-23-22  
ст. м. "Дмитровская", ул. Башиловская, д. 29/27, (095) 257-82-68

Корпоративный отдел: (095) 723-81-26 e-mail: corp@techmarket.ru  
Дилерский отдел: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru  
Сервис центр "Техмаркет Компьютерс", 1-я ул. 8 Марта, д. 3, (095) 214-3162  
WEB - сайт: www.techmarket.ru прайс-лист на все оборудование  
E-mail: office@techmarket.ru

Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"  
ст. м. "Дмитровская", ул. Башиловская, д. 29 (095) 257-82-68  
45 компьютеров! 24 часа в сутки Вас ждут самые современные сетевые игры!

Желаете сэкономить время?

**www.5000.ru**

Посетите наш Интернет-магазин.  
Здесь Вы можете сделать заказ,  
который Вам бесплатно доставят  
в офис или домой.

ФИЛИАЛ:

Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская, д. 10  
(816-22)-7-43-98, (816-2)-13-73-73, (816-2)-13-77-00

НАШИ ДИЛЕРЫ:

Ярославль "Скан" (0852) 30-2514, 22-5711 г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а  
Уфа "Форте-ВД" (3472) 37-9606 г. Уфа, Проспект Октября 56  
Иркутск "Атон" (3952) 51-0545, 51-1745 г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310  
Челябинск Компьютерный салон "Альт" (3512) 66-5062 г. Челябинск, Проспект Ленина 35  
Казань "Logic Systems" (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092 г. Казань, Б. Красная д. 34  
Красноярск "Индекс" (3912) 27-9887, 65-0372 г. Красноярск, ул. Парижской Коммуны 33, 4 эт., К. 424  
Ярославль Компьютерный салон "XXI век" (0852) 30-8888, 30-4677 г. Ярославль, ул. Советская 7а  
Владивосток "Ака-Компьютерс" (4232) 30-0219, 22-9924 г. Владивосток, ул. Светланская 85  
Казань "Мэлт" (8432) 64-2830, 38-4052 г. Казань, Кремлевская 18  
Якутск "Сибирская компания системной интеграции" (4112) 24-1164 г. Якутск, ул. Октябрьская 26/1-56  
Липецк "Роскомпьютер" (0742) 24-55-21, 24-66-35 г. Липецк, Площадь Плеханова д. 1  
Южно-Сахалинск "Орбита" (4242) 42-58-11 г. Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д. 34а  
Екатеринбург "Мегабор" (3432) 22-70-51, 22-46-44 г. Екатеринбург, ул. Степана Разина, 109а, оф. 732  
Красноярск "Синтез-Н" (3912) 23-8379, 27-5748 г. Красноярск Проспект Мира, 36, оф. 510  
Барнаул "Мэйпл" (3852) 36-4575 г. Барнаул Ул. молодежная 3, оф. 9  
Ростов-на-Дону НПП "ГеРо" (8632) 90-7200, -01, -02, -03, 66-5256  
г. Ростов-на-Дону, ул. Пушкинская 70, оф. 107  
Екатеринбург Компания АСП (3432) 706-705 г. Екатеринбург, ул. Луначарского 36  
Омск Сибирский медведь-компьютер (3812) 30-1210, 30-6693 г. Омск, ул. Ленина 48

Логотипы Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation



# Medal of Honor

**Жанр:** first-person shooter

**Издатель/Разработчик:**

Electronic Arts/  
Dream Works Interactive

**Количество игроков:** 1-2

**Альтернатива:** Medal of Honor, Syphon Filter

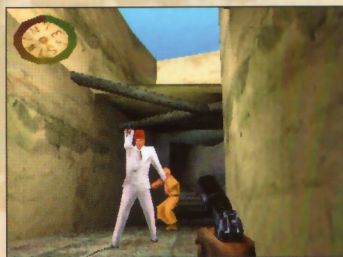


В основе сюжета по-прежнему остаются события Второй мировой войны. Только на этот раз вы уже не пилот транспортного корпуса Джимми Паттерсон, а солдат в юбке, заядлый курильщик и член Французского Движения Сопротивления Manon Batiste. В дальнейшем продвижении по игре Manon становится офицером OSS (Office of

быва семь миссий по три-четыре уровня в каждой, которые выполняются в самых различных уголках Европы (и не только). Так, например, Manon начинает свое первое задание в далеком 42-ом в Париже. Затем она побывает в Греции, Италии, Германии, на острове Крит и даже в Северной Африке, куда сумела дотянуться рука "коричневой"

нужно будет проходить сообща. Иногда успех какого-нибудь задания напрямую зависит от того, останется ли ваш напарник жив или нет. В одной такой миссии в задачу Manon входит прикрывать союзного капитана, пока тот возится с замками, чтобы освободить заключенных то-варищей. Если он будет убит, немедленно наступает провал всей миссии. Кроме того, "поумнел" в игре и без того "умный" AI.

**Год назад Electronic Arts подарила обладателям PSX замечательный Shooter - Medal of Honor. И вот теперь, в уходящем году, первой PlayStation стараниями прежнего разработчика Dream Works Interactive было разработано специальное приложение к оригинальной версии под названием Medal of Honor Underground.**



*Несмотря ни на что, МОН вместе Underground остаются лучшими fps за всю историю PlayStation.*

Strategic Services). Именно от нее, как вы помните, Джимми и получал задания в первой игре. Несмотря на то, что персонаж Manon вымышленный, прототипом ее образа стали рассказы реальных участниц "Сопротивления". И действительно, чтобы отобразить более правдивую картину происходящего в игре, ребятам из Dream Works пришлось изрядно потрудиться, добывая информацию у немногочисленных свидетелей того времени. Так по крайней мере говорит главный продюсер игры Scott Langteau. Существовало расширение театр военных действий. Игра включает в се-



чумы. Странно, конечно, что нет России, но позвольте заметить, что если уж МОНУ учебником истории не является, то такие погрешности ей вполне можно простить, тем бо-



лее что главным в игре такого сорта был и остается игровой процесс.

Вообще, с первого взгляда Underground выглядит и играется точно так же, как и ее предшественник. Каждая миссия предполагает собой набор заданий, обязательных к выполнению. От игрока требуется не только громить целые орды фашистов, но и попутно находить определенные вещи, взрывать объекты, проводить диверсии и быстро после этого уносить оттуда ноги. Все это в полной мере присутствовало и в МОН. К счастью, Dream Works не ограничилась всего лишь подчисткой движка и клепанием новых уровней, но и внедрила несколько приятных дополнений в игровой процесс. Во-первых, теперь у вас появились союзники. Управлять ими нельзя, но многие миссии

научились ловить ваши гранаты. Но самой ощутимой прибавкой в игровой процесс, на мой взгляд, стали сражения с передвижной бронетехникой и мотоциклами с коляской. С последними все предельно просто: одна удачно брошенная из-за угла граната - и мы наблюдаем за красивым полетом двух горе-ездочков. А вот с танками и полугусеничными самоходками придется повозиться. Попробуйте-ка остановить какую-нибудь "Пантеру", неминуемо сопровождаемую пехотой и оснащенную крупнокалиберным пулеметом с большущей пушкой, одного выстрела из которого хватит, чтобы отправить вас к праотцам. Хотя не стоит чрезмерно волноваться. Заботливые разработчики снабдили игрока всем необходимым для такого дела вооружением. Противотанковые ружья, "коктейль Молотова"





# Underground



## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Если по сути дела МОНУ и является набором дополнительных уровней, то язык не поворачивается назвать ее очередным шутером для умирающей платформы, и я не думаю, что кого-то сильно обеспокоит графика, которая осталась в ней практически без изменений. Игра просто обязана понравиться всем любителям first-person shooter'ов на PlayStation.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	9
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

**7.8**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Если оригинальная игра для многих стала чем то вроде открытия, от которого было друдно оторваться, то ее продолжение таким качеством похвастаться не может. Это конечно не Add-on, но и на полноценную вторую часть игра явно не тянет.

Bon Jour comrade,

Use the candle to investigate all areas to gather the missi information needed in support our cause. Also find an extra hidden spot to learn of our journey.

Bonne chance,  
Manon

или просто гранаты - все это прекрасно подойдет для борьбы с железными монстрами. Помимо привычного арсенала из МОН Dream Works добавила кое-что оригинальное. Например, арбалет Big Joe. Полезная штука. Бесшумен, убивает с одного выстрела. Жаль только, что перезаряжается слишком медленно. Сохранилась возможность захватывания стационарных пулеметных установок, а на одном из уровней можно будет даже прокатиться на мотоцикле, попутно давя или расстреливая всех, кто осмелится встать на пути.



К сожалению, не все старые проблемы удалось устранить полностью. До сих пор наблюдается картина с зависанием в воздухе выстрелов. Нередки случаи выпадения полигонов и все также существует опасность застревания в узких местах. Качество прорисовки оружия, врагов и отдельных уровней оставляет желать лучшего. Особенно это расстраивает пос-

ле знакомства с недавно выпущенной The World Is Not Enough от того же производителя. Мультиплеер в МОНУ стандартный "перволейштейновский", т.е. на две персоны, а потому и не слишком интересный. Ну не позволяют возможности приставки выводить на экран без торможения приличную графику для режима из четырех игроков (как это могут, например,

делать Dreamcast или Nintendo64). Вот к чему невозможно придраться, так это к звуку. Скрежетание техники, лязг гусениц, выкрики солдат (причем на трех языках) и оркестровая музыка отличным образом создают эффект присутствия в суровых сороковых.

Не следует ожидать от Medal of Honor Underground большего, чем она может дать. Видимо, неспроста в названии игры отсутствует цифра 2. Уж очень похожа она на оригинал. Тем не менее, игра получилась более чем достойная, и играть в нее не только можно, но и нужно. Правда, это не настолько прикольно, как было в случае с МОН. От оригинальной версии, помнится, было невозможно оторваться. Здесь же можно спокойно отложить игру на денек-другой, чтобы затем вернуться к ней снова. С другой стороны, за счет возросшей сложности и увеличения количества и размеров уровней игра стала немного длиннее, что позволит растянуть удовольствие недели на полторы.

Евгений Курбаков



## Crash

Рыжий австралийский безумец по имени Крэш не первый год является одним из знаковых персонажей не только для жанра платформенных action'ов, но и для PSX вообще.

## Bash

**Жанр:** platform 3D-action  
**Издатель/Разработчик:**  
 SCEE/Universal/Eurocom  
**Количество игроков:** 1-4



Этот невменяемый Бандикутище, незванным гостем явившийся в мир PlayStation, сначала очень напоминал очередную жертву клонирования обитателей мира Nintendo'вского сериала Donkey Kong Country, но стоило немного поиграть в эту «очередную жертву», как все стало ясно: это — хит, новый, сильный, свежий. Став таким образом одним из культовых героев на самой популярной (точнее, пока еще самой популярной) игровой консоли в мире, Крэш успел изрядно повеселить игроков в нескольких сериях, посвященных его безумным похождениям, и принести своим

создателям ощутимую материальную прибыль и моральное удовлетворение (еще бы: быть причастным к созданию всенародного кумира всегда приятно). Crash Bandicoot, Crash Bandicoot 2 Cortex strikes back, Crash Bandicoot 3 Warped, Crash Team Racing ... — порядочный послужной список, не так ли?

Однако ничто не вечно под луной, и даже самым-разсамым из супергероев приходится однажды уйти на заслуженный отдых. Иногда это происходит, когда разработчикам уже надоело эксплуатировать одну и ту же идею, но чаще, когда геймерам просто окончательно наскучил тот или иной персонаж. Что и говорить, настоящий профессионализм и заключается в том, чтобы уметь вовремя остановиться. Похоже, что компания Naughty Dog, придумавшая Крэша и вызвавшая из небытия всю бандикутовскую

вселенную с массой странных и очень прикольных существ, этим свойством обладает. Ребята небезосновательно посчитали, что потенциал Бандикута себя уже исчерпал, и переключились на разработку альтернативных проектов. Для многих это стало сигналом того, что очередного появления рыжего психа можно не ждать. Но, как говорят умные люди, «Never say никогда». Команда Eurocom творила, творила

и, наконец, натворила проект с названием, говорящим самим за себя. Crash Bash: Крэш! Бэш! Бух! Ба-бах!

Игроки со стажем и люди, старающиеся быть в курсе того, что происходит в индустрии видеоигр, наверняка помнят такую нинтендовскую игрушку, как Mario Party. Те, кто не помнит, могут не огорчаться, ведь этот продукт был далек от совершенства. Игра эта запомнилась не





столько тупым однообразным геймплеем, в результате которого на больших пальцах играющего появлялись трудовые мозоли, а оригинальным подходом к построению структуры действия. В самой идее не было ничего нового, просто в Mario Party она была выражена наиболее вразумительным образом: вся игра состояла из набора микроигр, ориентированных на multiplayer. От успеха в каждом отдельно взятом режиме в конечном итоге и зависело продвижение игрока к желанной победе во всей игре. Eurocom взяла нинтендовскую концепцию, доработала, «привела в чувство», добавила Крэша и всех его врагов, друзей, сотоварищей и приготовила к употреблению. Продукт получился съедобный. Другое дело, ЗАХОТИТЕ ли вы его съесть — вот в чем вопрос...

Начнем с хорошего. Не скрою, графическое оформление игры мне понравилось. Не шедевр, зато отлично смотрится. «Не шедевр», потому что примитивные 3,5-полигональные модели мелковаты, и это при, в общем-то, довольно маленьких объемах игры. Ну, ведь можно было постараться и что-нибудь помасштабней сделать! Кроме того, можно долго придираться по мелочам вроде того, почему спецэффектов так мало? Что за «loading» убогий? Почему так много угловатых моделей? И т.д. и т.п. «Подходит и прекрасно смотрится», потому что в Crash Bash представлен просто шикарный набор всех популярных героев вселенной Крэша (настоящая находка для бандикоманов!). Здесь разработчикам удалось создать простые, но очень красивые и живые модели персонажей, мгновенно узнаваемые и легко запоминающиеся. И плюс к этому в игре наличествует сочная, яркая мультипликационная палитра, выполненная в лучших традициях серии. В моем понимании, игра с рыжим Бандиком по цветовой гамме должна выглядеть именно так: просто, ярко и немножко «кислотно». Звуковое оформление Crash Bash соответствует консервативному и теперь уже однозначно устаревшему мнению, что игровой саунд по жизни находится где-то на вторых ролях и плетется далеко позади графики, анимации и красочных спецэффектов. В наши дни подобное утверждение может вызвать лишь недоуменную ухмылку. А чем же атмосферу нагнетать будем? Откуда ж драйв игровой возьмется? Однако создателям Crash Bash было явно не до драйва. Простенький проходной саундтрек, адекватный происходящему на экране. И на том спасибо — хоть звуки героев более или менее приличные, такие же мультипликационные и по-хорошему условные, как сама игра.

Гораздо больше нареканий и противоречивых суждений вызывает сам игровой процесс. Каждая из представленных в общем контексте микроигр сама по себе является вполне самостоятельной и достаточно плодотворной концепцией. Здесь можно встретить некое подобие старого доброго арканоида, классический Pou Pou, совершенно безумные баталии на скользком катке (поклонники и любители со стажем наверняка узнают этих неуклюжих белых медведей, оседлав которых вам придется выпихивать противников во мрак полярной ночи) и т.д. и т.п. Тем не менее, все эти игры увлекательны потенциально. Но на практике платформенного расчиста, насколько это вообще может быть присуще платформенным action'ам. Но на практике обнаруживается, что разработчикам не так уж и безупречно удалось воплотить все свои задумки. Даже смена персонажей не избавляет от навязчивого ощущения однообразности и какой-то однобокости каждого из игровых режимов. Наиболее удачным, по общему мнению, является multiplayer, рассчитанный на четырех человек. Именно при наличии живых партнеров привлекательность каждой из микроигр начинается постепенно раскрываться. В режиме одиночной игры (adventure mode) все довольно запущено. Состязаться с искусственным интеллектом получается как-то не слишком удачно: либо AI туп, как сковородка, либо действует с мате-

матической точностью. В конце концов, его, конечно же, удастся одолеть, но моральное удовлетворение от этого слабое. По крайней мере в Crash Bash наличествует приличное управление, очень простое и точное. О нем фактически не задумываешься, а это свидетельствует о модной «интуитивности». Шутка. Просто оно действительно очень простое, но отзывчивое.

Вывод из всего вышесказанного следующий: в Crash Bash долго не поиграешь — просто скучно становится. Ресурс переигрываемости, мягко говоря, небольшой, и от этого не спасают ни забавные персонажи, ни сочная цветовая палитра, ни хорошее управление, ни даже ряд действительно удачных находок в области игрового процесса. Ясно, что неплохая задумка получила далеко не самое лучшее свое воплощение. Потенциал концепции фактически не раскрыт: игра становится наиболее «играбельной», когда

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Несмотря на вполне приличную графику, разумное управление и достаточно оригинальный подход к структуре игры, Crash Bash производит далеко не самое лучшее впечатление. Определенный шарм в игре, конечно, присутствует, с друзьями поприкалываться можно вполне, но не хватает... как бы это поточнее выразиться... творческого размаха - вот! Хотелось чего-то помасштабней, повеселей... Не вышло. Thus spake the Nightspirit.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

**6.5**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

На удивление скучная многопользовательская игра из знаменитой серии, от которой мы ждали много большего.

**Несмотря на то, что Crash Bash не разрабатывала команда Naughty Dog, выглядит он не хуже предыдущих игр из этой серии**



**Crash Bash состоит из множества мини-игр, поделенных на несколько основных типов. Чуть большее их разнообразие игре пошло бы на пользу**

удается собрать несколько человек. Но согласитесь, далеко не каждый из нас и совсем не всегда обладает подобной возможностью. Собранные под одной крышей игровые концепции, будучи каждая интересной по отдельности, плохо уживаются вместе. Проект начинает производить впечатление недоделанности, несбалансированности, непродуманности и, что совсем уж никуда не годится, скуки. Не приколно. То ли Крэш постарел, то ли разработчики схлестурили... Но, кто знает, может быть, мы еще встретимся с неутомимым рыжим зверьком, а значит, снова будет беготня, толкотня и безумные приключения.

Иван Напреенко



Жанр: action racing  
 Издатель/Разработчик:  
 Infogrames&GT/Interactive Reflections  
 Количество игроков: 1-2  
 Альтернатива: Driver

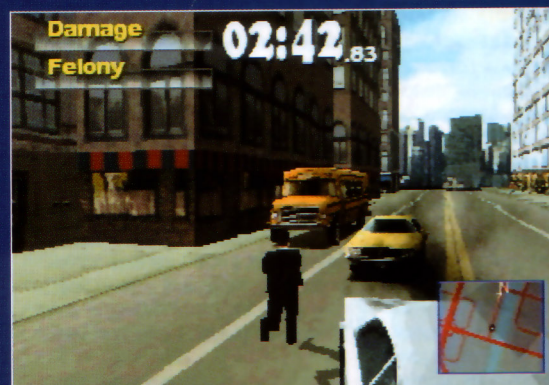


Есть на свете разные игры... В том числе и хорошие. А среди них, в свою очередь, есть гоночки приличные, симуляторы всякие, так, чтоб на машинках красивых поездить, по дорожкам широким, на пейзаж живописный полюбоваться, о трудностях житейских позабыть... Ну и чтоб красивенько все так было, гладенько да чистенько. Вроде "гран туризмов" всяких или "колиных макраделей".

# DRIVER 2



Это все игры хорошие - правильные. И нормальные. И беспредела нет там никакого. Разве что дух здоровой конкуренции, соперничества. Общественно-полезные игрушки. Не то что это вредоносное новшество заморское - Driver 2, называется. Это ж пропаганда разбоя открытая, гангстерство сплошное, имущество казенное портят, умы поколения подрастающего разлагает, тьфу, тьфу, тьфу - пакость какая! А главное - сделано-то как хитро: на красотищу заглядишься - и уж не заметишь, как взгляд к экрану прилип, на кнопочки жмешь, "ничего не слышу, ничего не вижу". Коварное изобретение: втянуться легко, а что потом... учиться когда ж будем, на работу



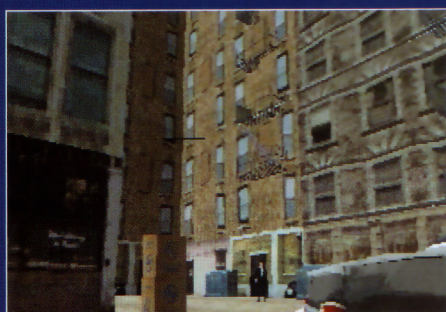
ходить, детей кормить-одевать-воспитывать? Эх, уж лучше и не думать о том, что случиться может, если все прознают про "Драйвер" этот. В общем, считаю, что запретить эту игру надо, да побыстрее - и дело с концом. А то... Короче, я свое мнение высказал, решайте сами, а я уж пойду еще поездку чуток, может, какое другое влияние скрытое, тлетворное проглядел? Кто ж тогда людей предупредит?... Кто ж будущее нации сбережет?! Итак, Driver 2. Еще первая часть игры, произвела на меня, честно говоря, оч-ч-чень сильное впечатление.



Еще бы - кто ж не хочет попробовать себя в роли крутого парня, свободолюбивого сокола криминального мира, неотразимого белозубого мачо, не расстающегося со своим кольцом и обалденно мощной тачкой, идущего исключительно по осколкам девичьих сердец, оставляя за собой холодные трупы неудачливых конкурентов. Таким был герой первого Драйвера - некто Таннер, суперсекретный полицейский агент с расширенными полномочиями, внедрявшийся в преступные шайки под видом наемного гангстера и разбиравшийся с криминальными боссами и их подчиненными, применяя их же собственные методы. Но



Игра поистине вышла на качественно другой уровень. И это проявляется во всем, начиная от резко возросшей степени реализма и детализации городов до количества доступных машин и возможности покинуть свое авто.



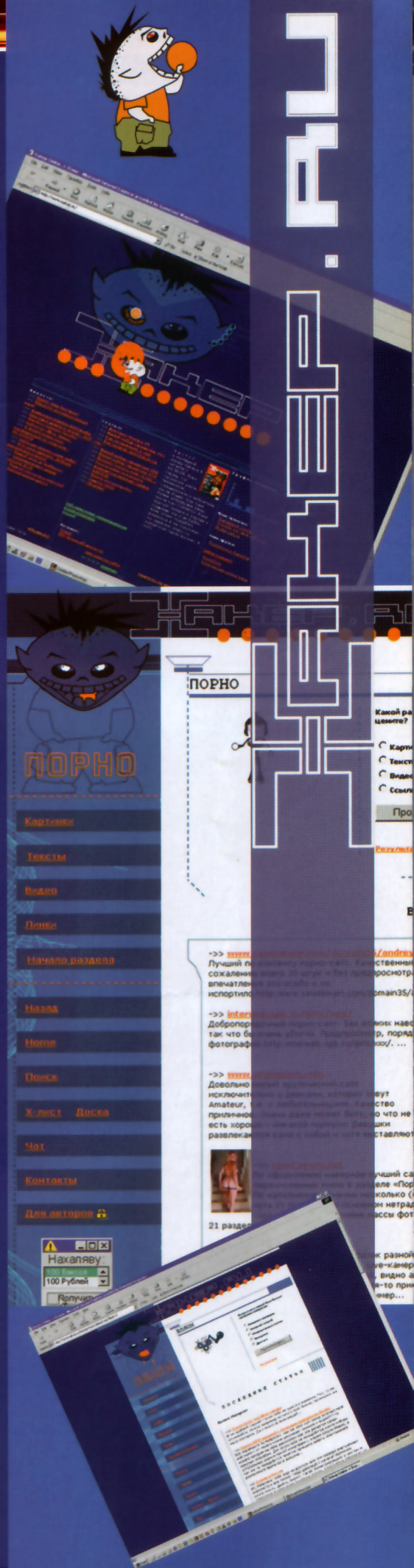
Destruction Derby)), сбивая или аккуратно объезжая мирных и не очень мирных пешеходов. Опять мы можем снять все это безобразие на камеру и хвастаться своими достижениями. Опять можно чередовать самые разные, но неизменно увлекательные режимы. Только теперь игра поистине вышла на качественно другой уровень. И это проявляется во всем, начиная от резко возросшей степени реализма и детализации городов до количества доступных машин и даже такой нестандартной для гонок возможности, как покинуть свое авто. В первую очередь прогресс заметен в области визуального оформления, может быть, потому, что оно, как говорится, сразу бросается в глаза.



Графика в Driver 2 претерпела не революционные, но эволюционные изменения - это точно! Для времен заката PlayStation, когда многие разработчики откровенно халтурят, все выполнено почти что безупречно. Во всех четырех городах игры поработала специальная команда фотографов, высланных разработчиками для воссоздания реальной обстановки. Результат налицо: в Лас-Вегасе я, правда, не был, но фильмы, фотографии видел, и в игре видишь то же самое. Реализм, черт побери! Немножко киношная, легендарная гангстерская ретро атмосфера дотошно воссоздана и в пресловутом Лас-Вегасе, и в Чикаго, и в Рио-де-Жанейро, и в Гаване. Городские локации просто огромны, архитектура зданий прекрасна и

ты слишком часто заигрывался. Да, Таннер, тебя столько раз приговаривали к смерти, что теперь ты только смеешься, когда кто-нибудь снова обещает тебя прикончить. Да, Таннер, каким ты был, таким ты и остался. Значит, снова нас ждет Америка 70-х, масса красивых машин, смертельных перестрелок и безумно опасная, но безумно увлекательная жизнь.

Игровой процесс во второй части остался в целом прежним. По сути. Фактически Reflections удалось совместить в объеме одного диска все потенциально увлекательные элементы игр, относящихся к жанру гонок. То есть опять мы передвигаемся по городам на сумасшедших скоростях в любых направлениях, теряясь в погонях и преследованиях, корежа и разбивая дорогие авто (а-ля







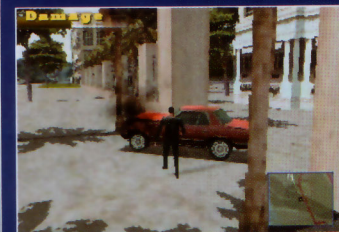
умудренного житейским опытом напарника Тобиаса Джонса, всегда готового помочь и проинструктировать нашего горячего парня. Развитие сюжетной линии и переход от задания к заданию комментируется шикарными, стилизованными CG-вставками, которые местами являются настоящими шедеврами артворка. Миссии прекрасно продуманы и сбалансированы, но действие редко выходит за пределы аркадной игровой action-концепции. Лично я считаю это плюсом: так сказать, чистота жанра и концепции. У Reflections хватило вкуса и ума не поддаться новомодной тенденции смешивать несовместимое. В результате в игре сохранилась великолепная выдержанная атмосфера и то, что называется "драйвом". Короче, клево!

К вящей радости многих геймеров, разработчики откликнулись на просьбы масс и включили в набор игровых режимов (среди которых



тельно вырос). Кроме всего прочего, внимательные Reflections подредактировали работу камеры и глючное управление, так портившее нервы. В итоге получилось нечто, упорно стремящееся к совершенству.

Отдельной похвалы заслуживают машины - главное действующее лицо всей игры. Каждая из них снабжена четкой моделью реалистичного поведения на дороге (находка для маньяков-автолюбителей), очень жизненной физикой и, что немаловажно, по-разному реагирует на получаемые повреждения. Так что можно быть уверенным, что ценители достоверности и реализма тоже будут довольны.



Driver 2 оказался более чем приятной неожиданностью уходящего года. По всей видимости, ему предстоит войти в историю SPS как одной из самых ярких, запоминающихся игр в своем жанре. Все плюсы, реализованные в первой части (а их, поверьте, было немало!), получили логическое развитие и продолжение. Богатейший геймплей, шикарная графика, клевый герой и обалденная атмосфера превращает творение Reflections в стопудовый хит. Full throttle everybody!!!

Иван Напреенко



**Развитие сюжетной линии и переход от задания к заданию комментируется шикарными стилизованными CG-вставками**

разнообразна (разработчики наконец-то вышвырнули того парня, которому так нравился кубизм :)): масса красочных и уникальных текстур, огромное количество машин, сложные дорожные развязки, большие загородные пространства (горные, равнинные пейзажи), - короче, все, что душе угодно. А еще не забудьте прибавить сюда уже упомянутую возможность Таннера покидать машину, которая привносит в игру совершенно новое ощущение свободы. Выйдя из авто, Таннер может заходить в здания, чтобы выполнить то или иное задание, преследовать кого-то или просто-напросто пересечь практически в любую (!) понравившуюся машину, чтобы тут же про-



должить преследование. Понятное дело, подобное новшество вносит в игровой процесс неожиданное разнообразие и глубину.

Разработчики создали более 40 довольно-таки разнообразных миссий (на этот раз объединенных даже достаточно вразумительным сюжетом), которые предстоит выполнить Таннеру при помощи своего нового

те попросить друга помыть руки), наравне с вами истреблять обнаглевших негодяев или доказывать свое неоспоримое превосходство в сложном искусстве гонять по встречной полосе на скоростном шоссе. При split-screen'e наблюдаются небольшие тормоза, но куда уж без них, ведь игра и так очень быстрая (на самом деле, динамизм по сравнению с первой частью значи-



## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Буду краток: это, ребята, посильнее, чем Gran Turismo. Ведь Driver 2 - это "Драйвер" в квадрате, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Абсолютно хитовый релиз. Всем приобрести, попрощаться с родными, отключить телефон, забить окна-двери и играть, играть и еще раз играть... Thus spake the Nightspirit.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

**8.8**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Тем из вас, кому пришлось по душе первый Driver, второй "водила" также обязательно понравится. В нем имеется все, что должно быть в сиквеле, и даже больше. Тем не менее эта игра все еще далека от идеала.



# MediEvil 2

**ВПЕРВЫЕ! Официальная русская версия игры для Playstation!**

**Рекомендованная розничная цена 250 рублей!**

**В продаже с 19 апреля.**



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT



PlayStation



# Alien



ОПМ Россия

Долгожданный день наступил, наступил, когда мы уже не верили в его реальность. 19 октября «Чужие» вновь пришли на PlayStation, пришли за нами...



## Resurrection

**Жанр:** first person shooter  
**Издатель/Разработчик:** Fox/EA/Argonaut  
**Количество игроков:** 1



**Сказка про репку, или о том, как FOX Interactive тянула, тянула, и что из этого вышло**

С самого начала разработки над Alien Resurrection витал злой рок. FOX начала работу над виртуальным воплощением своего блокбастера в конце 1997 года незадолго до выхода фильма. Предполагалось, что это будет 3D action с видом от третьего лица. Разработку поручили компании Argonaut, неплохо себя зарекомендовавшей в эпоху 16-битных приставок, и летом 1998 года вниманию журналистов были представлены первые скриншоты и демо-ролики. Это стало началом цепочки злоключений. Вскоре после презентации игра пропала и оставалась в тени до 1999 года, когда AR вновь приковала всеобщее внимание на выставке E3. Причем больше всего обсуждали не сам факт внезапного появления, а то, что FOX

решила перепрофилировать AR в шутер с видом от первого лица. В очередной раз были представлены скриншоты и ролики, затем игра снова пропала на этот раз до сентября 2000 года, когда Electronic Arts, издающая Alien Resurrection в Европе, наконец представила полноценную рабочую версию игры.

**«Зачем нам кузнец», или мечтают ли 3D shooter'ы о полноценном сюжете?**

Я полагаю, нетрудно догадаться, о чем может быть игра, имеющая одноименное название с популярным фильмом и вдобавок вышедшая из недр дочернего подразделения кинокомпании. Сюжетная линия Alien Resurrection являет единое целое с фильмом и повествует... повествует... Признаться, за прошедшие два года я успел подзабыть, что к чему, но ради вас попытаюсь вспомнить.

Лейтенант Рипли, героически погибшая в финале Alien 3, не знает покоя





даже после смерти. Неугомонные ученые клонируют многострадального лейтенанта. Клонировать не просто так, а потому что им нужна личинка чужого, притаившаяся у нее в груди. Эксперимент имеет «сокрушительный» успех, т.е. чужие, вырвавшись из-под контроля, начинают крушить все и вся. И поделом бы им, треклятым, пусть расплачиваются за свои ошибки, вот только есть одно но. Бортовой компьютер корабля-лаборатории запрограммирован таким образом, чтобы в случае ЧП автоматически вернуться на Землю. Что это значит? А значит это, что нам с Рипли вновь предстоит спасать планету от инопланетной угрозы.

Такова завязка. Что ждет дальше? Ничего! Почему? Да потому что AR — просто shooter. Хотите большего? Снимите с полки Final Fantasy VIII. Меньшего? Отберите у сестренки тамагочи.

## Дети Quake, или реальное очарование виртуального мира

Решительный прорыв на фронте fps shooter'ов на PlayStation начался с пришествием Quake. Radical Entertainment показала миру, что достойный fps на PSX не только возможен, но и может вполне пристойно выглядеть на фоне своих компьютерных коллег «акселераторов», в чем я еще раз с удовольствием убедился.

С точки зрения графического исполнения Alien Resurrection практически безупречна. Мрачные многоэтажные коридоры, километры которых на первый взгляд просто невозможно зафиксировать в два мегабайта PSX'овской памяти, спуски и подъемы, хлипкие лестницы и лабиринты вентиляционных шахт. Разноцветное динамическое освеще-

## Тихий ужас, или что такое хорошо

Alien Resurrection в киношную свою бытность имел жанровую принадлежность sci-fi horror (т.е. фантастический фильм ужасов), AR-игра — fps-horror. Argonaut, прославившаяся незатейливыми «детскими» леталками, доказала, что может не только рассмешить, но, если потребуются, и напугать до полусмерти. AR — страшная игра, разработчики советуют играть, выключив свет, и если хотите пощекотать нервы, можете так и сделать. Для пущего эффекта рекомендую также подключить приставку к стереосистеме с surround sound'ом. Поверьте, эффект

**По графике и атмосфере AR гораздо сильнее Quake и Medal of Honor, однако ей никогда не суждено встать с ними на равных.**

нализационных коллекторах и в вентиляционных шахтах, но самое страшное — чужие у вас за спиной. И все происходит впрямую, под душераздирающие звуки. Теперь я знаю, что пугать людей надо именно так.

## Нужна ли вашей PlayStation «мышь», или что такое плохо

Можете со мной не согласиться, но по графике и атмосфере Alien Resurrection гораздо сильнее Quake и Medal of Honor, однако ей никогда не суждено встать с ними на равных. Причин тому две: чрезмерная сложность и управление.

Управлять Рипли при помощи цифрового джойпада (а в России таких большинство) просто невозможно. Передвигаться по игровому миру вы еще хоть как-то сумеете, а вот на равных противостоять полчищам чужих — едва ли. Точно прицелиться при помощи цифр невозможно, и это превращает вас в мальчика для битья. Аналог немного исправляет ситуацию, но все равно подстрелить чужого без мата и битья джойпада об пол — задача не из легких. Лучше всего AR уживается с «мышью», она (мышь) хоть и для PlayStation, но зверина толковая. Рекомендую. Впрочем, выбирать все равно вам. В конце концов, это же ваши 100 рублей.

Теперь о сложности. Как сделать шутер динамичным? Есть много способов, и Argonaut выбрала са-



Английская команда разработчиков Argonaut всегда уделяла в своих проектах основное внимание графике.

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

По-настоящему жуткий и от этого столь привлекательный fps, который мог бы составить серьезную конкуренцию Quake и Medal of Honor, но не сможет из-за недочетов в системе управления и слишком высокой сложности.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	9
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMERPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

**6.8**

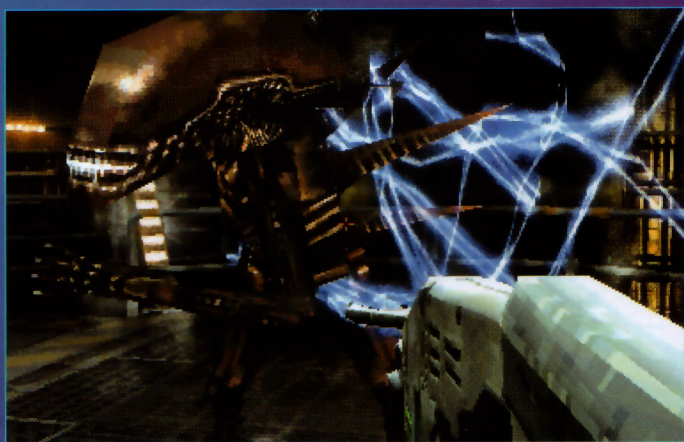
### СЛОВО РЕДАКТОРА

Еще один очень качественный FPS в библиотеке PSX, пусть и немного переусложненный.



щение и хорошие, очень хорошие спецэффекты. Чего стоят только искры, беспорядочно разлетающиеся от покоренной электроники и подсвечивающие помещение тревожным белым заревом! А лучи силового поля, едва заметной полупрозрачной сеткой перекрывающие коридор! А неисправные панели дневного света, нервно подмигивающие с потолка! Про это можно долго говорить, но лучше один раз увидеть (кстати, именно для этого мы и публикуем скриншоты).

Замечательно реализована камера. Характерное покачивание картинки на бегу, легкий наклон при поворотах головы. Подрагивающий нервной «адреналиновой» дрожью ствол внизу на экране. Все почти как в жизни. Мир Alien Resurrection очень правдоподобен, не реалистичен, нет, но правдоподобен. Порой пугающе правдоподобен.



превзойдет все ожидания. Я не из пугливых, но после Alien Resurrection мне потребовалось все мое мужество, чтобы в темноте идти до кровати. Argonaut построила игровой процесс на классических канонах саспенса. Давно известно, что ничто не пугает человека так, как ожидание испуга. Страшные монстры? Не смешите меня. Страшнее, чем персонажи в Surf Rider, не может быть ничего. По-настоящему страшно, когда идешь по коридору, вдвигая что-то противно шуршит, вблизи что-то заунывно лязгает, а ты не знаешь, когда и откуда на тебя наскочит очередная тварь. А наскочить она может откуда угодно. Чужие не потолке, на стенах, в ка-

мый дурацкий из всех: много монстров и минимум боеприпасов и аптечек. Что получилось? Получилась головная боль. Игра проходится, но со скрипом и исключительно на «колесах». То есть основной вашей целью будет, собственно, не прохождение уровня, а непрерывный поиск патронов и пожирание аптечек, а их, между прочим, мало. В общем, я же говорю — головная боль.

На этом все, ничего больше не хочу говорить. Комментарии смотрите в мнении автора, а я пойду пить кофе.

Алексей Ковалев  
[happosai@mail.ru](mailto:happosai@mail.ru)



**Жанр:** 3D action  
**Издатель/Разработчик:**  
 Infogrames /N-Space  
**Количество игроков:** 1-2



Остаётся загадкой, почему обитатели других миров в качестве объекта нападения всегда выбирают Землю. На этот раз, уничтожив мужское население Земли и уведя в рабство всех женщин, злобные пришельцы собираются использовать их для выведения нового типа расы. Однако нескольким счастливицам удаётся бежать, и, организовав сообщество, они начинают борьбу за освобождение оставшихся в плену. Но что могут сделать хрупкие

Но, как обычно, sequel Duke Nukem: Time To Kill, получился намного хуже своего предшественника. Чрезвычайно сильно расстраивает графика. Глядя на уродливо нарисованных «малышек», просто диву даёшься: неужели наши женщины так деградируют в будущем? Количество «багов» всевозможного рода возросло до неприличия, а повсеместное выпадение полигонов можно считать визитной карточкой Planet Of The Babes. Зачастую тело самого Дюка становится наполовину аморфным и начинает проходить сквозь объекты. Особенно это заметно при лазании по лестницам и различного рода сооружениям. По-

*Как уже говорилось, самая лучшая часть игры — это сам Duke*



# Duke Nukem

## Land Of The Babes



*К сожалению, графика не является сильной стороной игры*

женщины против такого сборища вооружённых до зубов инопланетян? Используя машину времени, они вытаскивают из прошлого Duke Nukem'a и просят его о помощи, на что небезызвестный мажор с радостью соглашается. Таков вкратце сюжет в продолжении Time To Kill Duke Nukem Land Of The Babes. Как видите, не слишком оригинально, да и зачем придумывать что-то особенное, когда, имея такую колоритную фигуру, как Дюк, и добавив к нему пару дюжин представительниц слабого пола, можно заранее рассчитывать на определённый успех.



прежнему безбожно «глючит» камера. Когда вы зайдёте за какой-нибудь ящик, вам, естественно, покажут во весь экран овал этого ящика, а о том, что творится впереди, будет известно только самому Дюку. Как вы помните, в предыдущей части больше всего нареканий вызывало управление. Не-

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Средняя по всем параметрам игра, ориентированная прежде всего на фанатов Duke'a. Вполне сгодится в качестве проходного варианта.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА 5  
 ЗВУК 6  
 УПРАВЛЕНИЕ 6  
 GAMEPLAY 6  
 ОРИГИНАЛЬНОСТЬ 6

**5.8**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Рядовой action с культовым героем в главной роли. Жаль, что когда-то крутой сериал так низко пал.

намного лучше оно и в «Земля малышек». Мне, например, понравились только мгновенно выполняемые разворот на месте и более упрощённые прыжки, поскольку таких ситуаций, когда вы будете чертыхаться по поводу «недопрыгивания» до какого-нибудь места, в этой игре не будет. В остальном же всё осталось практически без изменений. Всё так же медленно Дюк поворачивается, по-прежнему невозможно нормально «стрейфить». Сильно раздражает неудобная система выбора оружия, с количеством которого N-Space явно перебрала (около 20 штук). Порой



в жарких схватках приходится нажимать на «Select», чтобы уже в спокойной обстановке подобрать наиболее подходящее оружие.

Музыка в игре, выполненная в постапокалиптическом стиле, вызывает желание сделать её как можно тише или выключить вовсе. Зато шуточки Дюка, как водится, находящиеся в пределах приличия, заметно скрашивают игровой процесс (думаю, что те, кто хоть немного понимает английский, меня поймут). Всего в игре предусмотрено 15 уровней для одиночной и 8 для мультиплеерной игры. Играть в последний можно как с видом от третьего, так и от первого лица, что, однако, не сильно добавляет к нему интереса.

В заключение я хотел бы сказать, что от полного отстоя игру вытягивают лишь сам главный персонаж, неплохой дизайн уровней и человеческая сложность прохождения. В целом же, Duke Nukem: Land Of The Babes по качеству очень схожа с недавно вышедшей Danger Girl от того же разработчика.

Курбаков Евгений





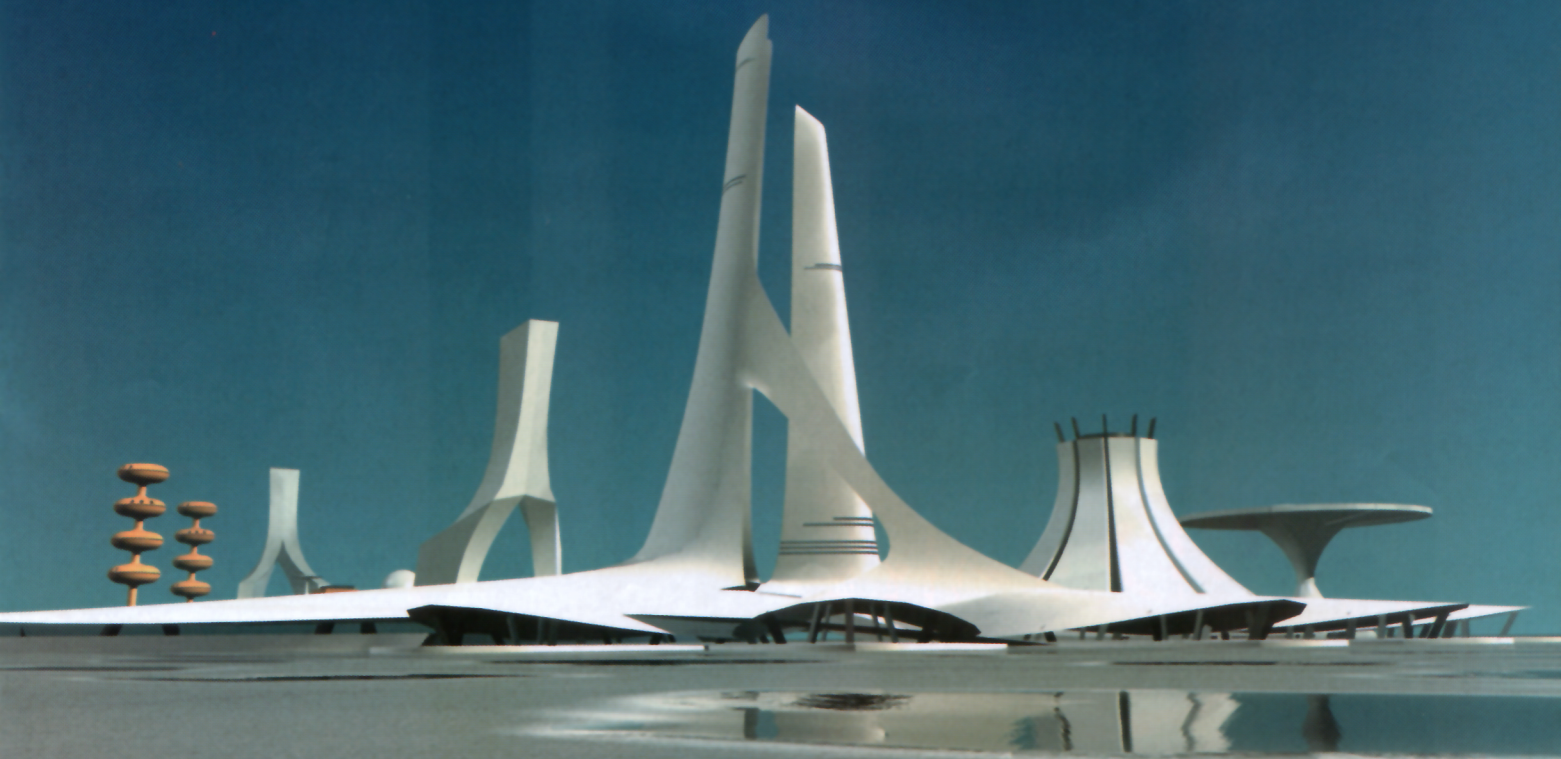
SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

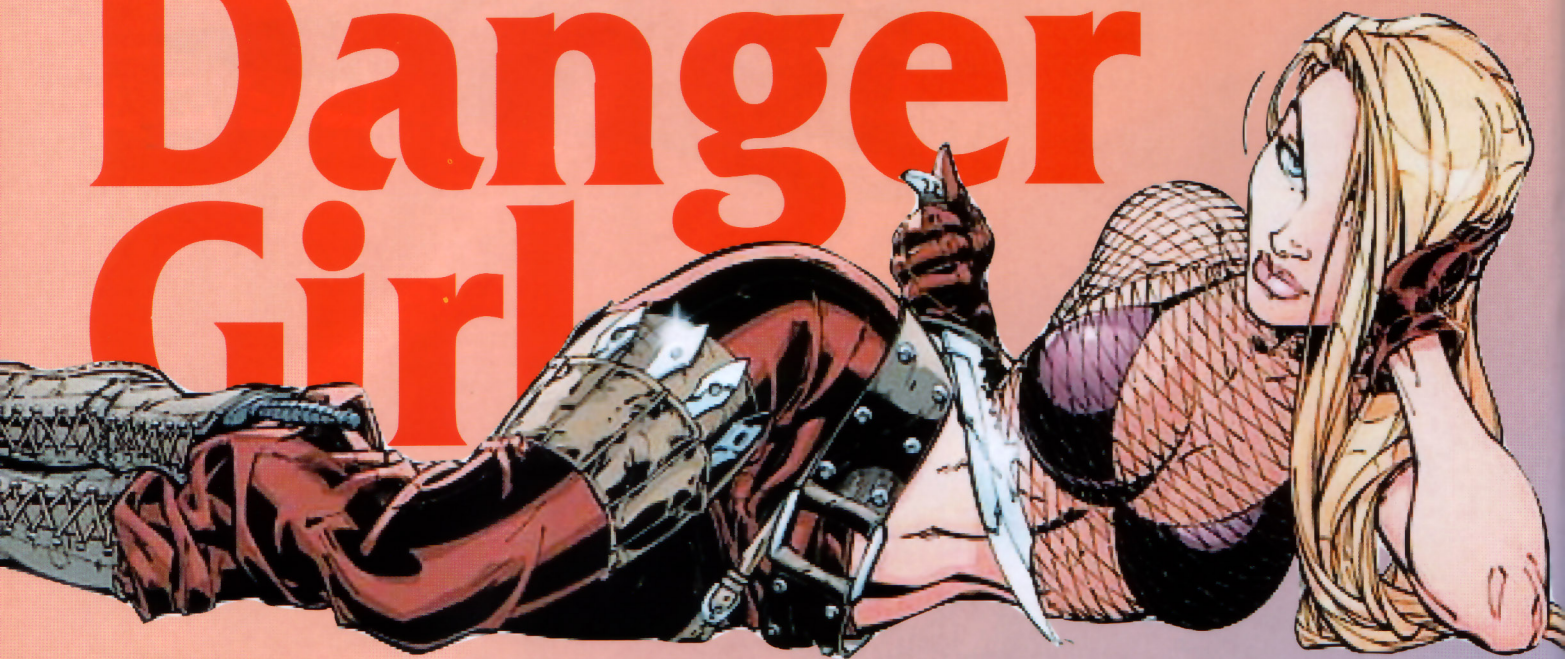
# ACE COMBAT 3

electrosphere





# Danger Girl



**Жанр:** action/adventure  
**Издатель/Разработчик:**  
 THQ/n-Space  
**Количество игроков:** 1

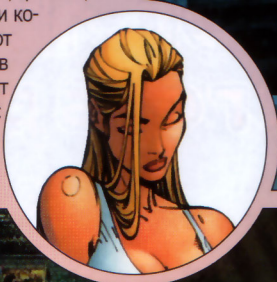
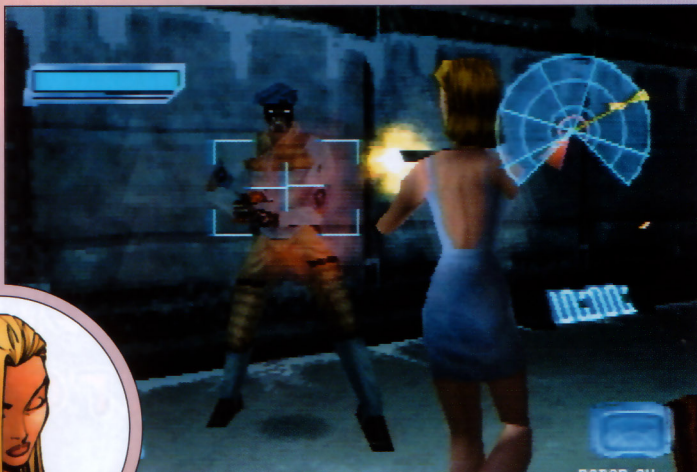


(Из дневника шефа Гейба Логана):

«Гейбу Логану пора уходить на пенсию. Да-да, старина, нужно освободить место молодому поколению. Заслуги твои бесспорны, конечно, но в последнее время сдавать ты начал сильно. Помнишь прошлую миссию, когда ты едва завалил отступника Чанса? То-то же. Стареешь, Логан, стареешь. Представляешь, что бы случилось, окажись на его месте ты? Какую жуткую компенсацию тогда пришлось бы правительству выплачивать твоим детишкам...»

Нет, Гейб, ты неправ, интересы государства надо уважать. Вопросов нет, без работы не останешься. Свое почетное место инструктора ты заслужил. А у нас тут недавно трех новых агентов прислали. Все девушки — красотки, как на подбор. На твоё место мы Abbey Chase планируем. Супердевичка! Волосы золотые, глаза, как у газели, а какие у нее округлости (куда уж там Ларе Крофт со своими треугольными)!.. Между прочим, специалист по археологии, виртуоз по иностранным языкам и чемпион по стрельбе. Одним словом, умница, красавица, чемпионка, ну..., разве что не комсомолка. Но хватит болтать. Негодяй Donovan опять замышляет свои преступные планы. По нашим разведанным собирается заключить грязную сделку с самим майором Максимом. Нужно немедленно остановить этих гнусных типов. А для этого нам как раз наши милашки и пригодятся...»

А если говорить серьезно, то Danger Girl — это игра жанра action/adventure с видом от третьего лица и с сильным закосом под Syphon Filter. Закос-то, может быть, был и сильный, только вот разница между этими двумя играми размером в пропасть. Начать хотя бы с того, что Danger Girl создана по мотивам одноименной серии комиксов. Практика показывает, что игры, сделанные по мотивам чего-либо, неважно, фильма, мультфильма или книги комиксов, зачастую имеют гораздо меньше шансов на успех, чем те, сюжет для которых пишется с чистого листа. Описываемая здесь игра не явилась каким-то осо-



*Не смотря на все старания n-Space еще так и не удалось выпустить ни одной более-менее приличной игры. Хотя у Danger Girl были на это все основания*



## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Играть в Danger Girl можно, только осторожно. Отсталая графика, отсталый звук и тормозное управление губят все хорошие задумки, которые присутствуют в игровом процессе, а редкие Save-point'ы и не очень умная камера делают ее слишком трудной для прохождения.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

**6.0**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Стандартная, ни на что не претендующая игра, однако вполне способная увлечь вас на некоторое время.





# DINO CRISIS 2



OFFICIAL  
**PlayStation**  
РОССИЯ <http://www.gameland.ru>

**TEAM**

**BUDIES**

SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT

**I EXPECT YOU TO DIE**











РОССИЯ  
**PlayStation**  
OFFICIAL

<http://www.gameland.ru>



**CAPCOM**



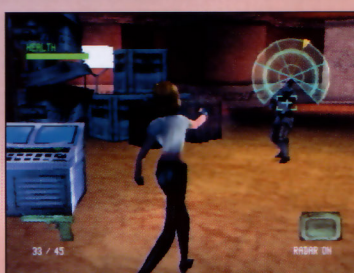


Согласитесь, глядя на скриншоты, о графической стороне игры складывается довольно приятное впечатление



же игре этот самый Максим в паре с чокнутой подружкой собираются провести какой-то нелепый эксперимент, приводящий к изменению ДНК человека. В результате субъект, над которым будет произведен такой опыт, станет полностью неуязвимым. Ясно, что это им нужно не для благих намерений, и как предписано по сценарию, мешать им в этом будут три наши опасные девички: лидер команды девушка с фатальной внешностью Abbey Chase, австралийка с пугающей фамилией Sydney Savage (свирепая) и недавно принятая в команду агентом с зашифрованным именем JC («Джейси»). Все трое считаются профессионалами высшего класса. В игре им предстоит бегать, прыгать, стрелять, обезвреживать и устанавливать взрывные устройства, спасать заложников или отключать сигнализацию, проникать в логово террористов, т.е. полный шпионский набор. А самое главное, каждая при этом должна вовсю трясти своими плоскими сиськами и вилить маленьким, но довольно симпатичным задом. Расчет здесь, видимо, делался на то, что, уставившись на их «прелести», игрок не будет замечать, что игра отнюдь не блещет графическими наворотами. Разработчики клянутся, что использовали тот же самый движок, что был в «Duke Nukem: Time to kill». Но, простите, у

нас есть глаза, а пикселей такого размера, из которых, к примеру, состоят кусты на первом уровне, мне не доводилось видеть даже в Road Rash 3D во время внезапной остановки мотоцикла. На взрывы и эффекты предпочтительно не смотреть вообще, поскольку они сплошь состоят из таких же квадратов. Анимация самих героинь выполнена в весьма неуклюжем стиле, а враги напоминают оживших манекенов, которым для чего-то стукнуло в голову прогуляться на свежем воздухе. К слову сказать, словарный запас последних крайне ограничен. Основные фразы, которые можно услышать, это: Hold it, Freeze и Damn (видимо, не нужно слишком много учиться, чтобы стать «настоящим» террористом). Да и весь в целом Sound в игре немногим по качеству отличается от графики.



Совершенно немотивированная музыка, часто прерываемая диалогами, голоса в которых словно идут из соседнего помещения. Но если не обращать внимания на все, что вас раздражает, то игровой процесс в Danger Girl может даже показаться интересным. Действительно, постоянная, от уровня к уровню, смена девушек и разнообразные задания а ля Syphon Filter, нередко выполняемые на время, не дадут особого повода для скуки. И все было бы ничего, если бы не управление и неудобная система сохранений. Дело в том, что двигаются и особенно поворачиваются ваши «герлы» очень-очень медленно. За то время, что уходит на поворот к врагу, запросто можно потерять половину здоровья. Один разворот на 180 градусов занимает аж две секунды. Со зрением у «крутых» тоже не все в порядке. Стреляют через раз мимо. Только вот не понятно, как можно не попасть из шотгана в упор прямой наводкой. Но, что там

шотган! Умудряются промахиваться даже из снайперской винтовки. Переключение же на вид от первого лица пользы приносит мало. Крестик прицела двигается либо слишком быстро или чересчур медленно, а установить его в среднем режиме в N-Space почему-то не догадались. Благо что AI достаточно туп, чтобы позволить дать вам немного времени на раздумье. Что обидно, так это, погибнув или провалив одно из мелких заданий, приходится начинать всю миссию заново и так, пока не изучишь наизусть весь уровень. Ведь никаких Check-point'ов в игре не предусмотрено.

(Из дневника шефа Гейба Логана):

«Должен признать, старина, не оправдали девчонки наших ожиданий. Уж больно нерасторопными оказались. Да и с оружием обращаться не умеют. Ручонки-то их девичьи постоянно дрожат. Мы их чуть не потеряли на некоторых миссиях. Так что с отставкой твоей, Логан, придется повременить...»

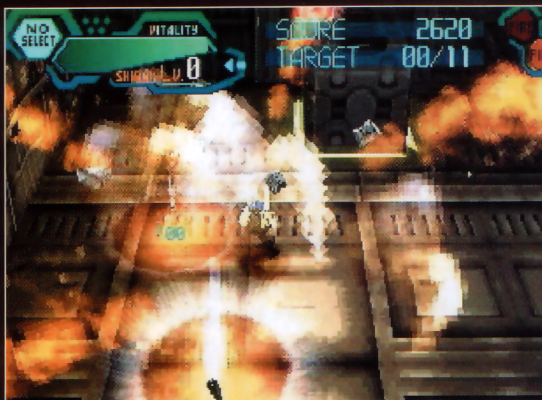
Евгений Курбаков



бым исключением и оказалась намного хуже своего оригинала — популярного на Западе комикса про сексапильных красоток. Оспаривать его популярность там мы не осмелимся, а вот здесь, в России, вряд ли кто-либо из наших геймеров вообще слышал что-либо об этой книжонке. Поэтому поясняем: сюжет в «опасной девчонке» вращается вокруг команды крутых оперативниц очень привлекательной наружности и пытающихся сорвать планы некоего врага народов майора Максима со своей фашистской империей Hummer. В самой



Жанр: action racing  
Издатель/Разработчик:  
Infogrames&GT/Interactive Reflections  
Количество игроков: 1-2  
Альтернатива: Assault, Dino Crisis 2



# Silent Bomber



Помните ли вы, господа читатели, древнюю игрушку Bomberman? По мнению многих авторитетных специалистов в мире видеоигр, этот, ставший теперь уже историческим проект был и остается одним из образцовых примеров динамичной и увлекательной игры. Простая, но эффективная игровая концепция "заложить бомбу под этого гада и беги, пока не рвануло", уже претерпевшая ряд переизданий и всевозможных трансформаций, получила очередную, на этот совершенно

оригинальную трактовку в исполнении Bandai. Получилось круто. Получился Silent bomber.

...Итак, снова действие происходит в неопределенном будущем. Бездонные глубины космических пространств, напряженные будни далеких колоний, бесконечные конфликты кого-то с кем-то - налицо все полагающиеся реалии футуристической эпопеи. Ваш главный герой, наемник по имени Юта (Jutah), классический японский персонаж с психоделической прической пепельно-белого цвета, оказался впутанным в малоприятную историю. Вроде бы вы с кем-то боретесь и кого-то от чего-то защищаете, а с другой стороны, вроде как вас кто-то подставляет, и вместо того чтобы спасти и защищать, вы

убиваете мирных жителей, и т.п. Может быть, некоторые назовут это сложной проработанной сюжетной линией, я же склонен видеть в этом банальное проявление паталогической лени сценаристов (слава богам,

что эта лень оказалась не заразной и не распространилась на других членов команды разработчиков :))! Ну да ничего: сюжет в данном случае - явление, к счастью, второстепенное. Главное - суть. А с нею все в порядке.

На протяжении порядочного количества сбалансированных уровней Юта забрасывается в самую гущу обширных вражеских территорий, на которых ему предстоит осуществить поставленные перед ним задания. Естественно, что ему противостоит огромное количество разнообразных противников, вооруженных самым разным оружием - от лазеров до мечей. Боекомплект главного героя не может похвастаться подобным разнообразием. Единственным (с некоторыми вариациями, о которых вы узнаете далее) оружием являются бомбы - но ведь на то он, черт побери, и Bomber! Поначалу враги стабильно проявляют интеллект на уровне напильника: тупо толкуются и на любое ваше действие реагируют с трехсекундным отставанием (а в ритме этой игры три секунды ох как много значат!). Однако на последних уровнях ситуация меняется кардинальным образом: могучие армады роботов всех видов и модификаций, автоматические пушки, вертолеты и космические корабли по-математически слаженно и грамотно начинают вести планомерную травлю одинокого героя.

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Один из лучших релизов в жанре action за последние несколько месяцев. Интенсивный игровой процесс, насыщенность действием, адекватное оформление не дадут игроку расслабиться до самого конца. От вас требуется лишь немного упорства, здорового любопытства и пресловутой воли к победе. Смело рекомендую все поклонникам активных игр, лишенных глупой претенциозности на высокую интеллектуальность и заумность.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	9
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8



### СЛОВО РЕДАКТОРА

Появление подобных игр всегда как бальзам на душу. Ведь порой так хочется ни о чем не задумываться и окунуться на пару часов в бесшабашный Action.



**Трехмерная Contra в сочетании с Bomberman. Трудно найти что-то более захватывающее.**

убиваете мирных жителей, и т.п. Может быть, некоторые назовут это сложной проработанной сюжетной линией, я же склонен видеть в этом банальное проявление паталогической лени сценаристов (слава богам,



Оказывать им достойное сопротивление помогают только специальные способности Юты, и в первую очередь эффективное и изощренное применение бомб. Основным и наиболее применительным видом ваших атак будет так называемый lock-on, позволяющий кидать бомбы на различные расстояния и прикреплять их к различным конструкциям, в том числе и к летающему противнику. Для этого вам нужно нацелить на выбранную цель ваш targeting arc (направить на врага противника луч, определяющий радиус действия вашего lock-on) и...

электромагнитные бомбы (эффективно для механизмов) и странные гравитационные устройства, парализующие противников (пожалуй, наиболее действенное средство борьбы, особенно на последних уровнях). Боссы, поджидающие вас в конце этапов, запрограммированы таким образом, что вам придется научиться сочетать все доступные виды вооружения, добавив ко всему прочему по-цирковому виртуозное владение прыжками и умение точно двигаться.

Графическое оформление Silent

PlayStation. Сюжетная линия визуально комментируется фильмами, выполненными на engine самой игры. Все смотрится вполне прилично: масса пиротехнических спецэффектов, футуристический дизайн уровней и персонажей, огромная скорость fps, и все же... Все же есть к чему предъявить претензии. Во-первых, цветовая палитра могла бы быть и поярче и поинтенсивней. Во-вторых, световые эффекты могли бы быть посовременней. В-третьих, персонажи хороши, но мелковаты. Это прежде всего касается главного героя. И, наконец, в-четвертых, из-

нажей воспроизводится с театральной эффектностью, а поскольку Юта постоянно общается с партнерами по рации, игровой процесс постоянно сопровождается то спокойными, сдержанными приказами, то истерическими воплями гибнущих союзников. На этом фоне играет немного монотонный музыкальный бэкграунд, тем не менее, прекрасно соответствующий происходящему на экране. Конечно же, ничего феноменального, но слушается хорошо.

К радости поклонников коллектив-



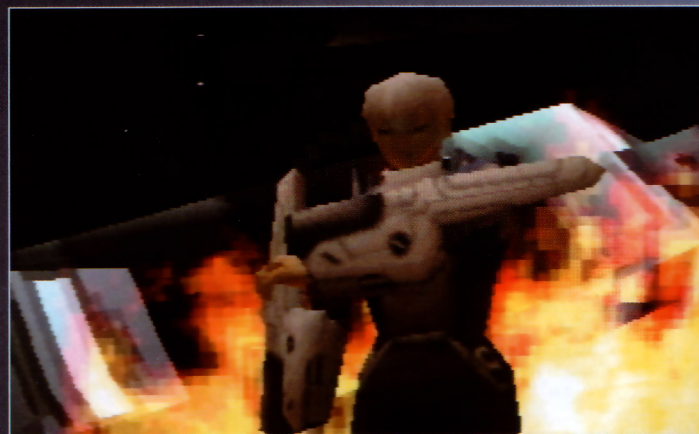
**Боссы, поджидающие вас в конце этапов, запрограммированы таким образом, что вам придется научиться сочетать все доступные виды вооружения, добавив ко всему прочему по-цирковому виртуозное владение прыжками и умение точно двигаться.**



ного массакра, в Silent Bomber предусмотрен multiplayer для двух игроков. Устраивается своеобразный deathmatch на замкнутой арене: масса беготни, взрывы, крики и полные штаны радости. На выбор предлагается 12 персонажей и несколько уровней, где можно попробовать себя в роли озверелого террориста-бомбера. Честно говоря, этот режим значительно хуже сбалансирован, чем single-player: даже те самые 12 героев абсолютно не соответствуют

бросить бомбу. Если постараться, то можно подложить под проклятого супостата сразу несколько смертоносных устройств. Эффект будет прямо пропорционален затраченным на это усилиям - не пожалеете! Максимально возможное количество взрывчатки, которую можно унести на себе за раз, определяется е-чипами. Чем их больше, тем больше бомб можно с собой таскать. Вывод? Ищите е-чипы!

К вящей радости пироманов и анархистов, объекты, поддающиеся разрушению, не ограничиваются подвижными вражескими механизмами. Всевозможные заводы, застекленные помещения, стационарные артиллерийские установки и тому подобные штуки охотно взрываются, корежятся, превращаются в металлолом и сгорают. Честно говоря, их не так уж и много, но игровой процесс неплохо оживляется. Часто от уничтоженных структур остаются всецельно бесполезные вроде power-up'ов (броню потолще, targeting arc, бомбы по сильнее и т.п.), е-чипов и контейнеров с оружием. Вопрос с оружием в Silent Bomber решен достаточно своеобразно: всего предусмотрено три вида неких взрывчатых жидкостей, которые в сочетании с вашими стандартными бомбами дают разнообразные смертоносные продукты. В частности, у вас может получиться напалм (оставляет разрушительные полосы живого огня),



Bomber целиком отвечает общему настрою всего проекта: динамизм превыше всего. Все выглядит очень гладко и, главное, быстро: даже когда на экране происходит сразу несколько огромных взрывов, ни малейшего затормаживания не наблюдается. Особенно запоминаются огромные, анимированные боссы, выполненные в лучших традициях

бранная авторами концепция игровой перспективы не позволяет игроку обозреть широкое пространство. А это, господа офицеры, совсем не есть хорошо. Совсем. Ведь обозреть нечто большее, чем виртуальный пятачок метр на метр дальше своего носа было бы значительно приятнее.... Короче говоря, графика Silent Bomber вполне "воспринимабельна", но особых восторгов вряд ли заслуживает.

По традиции перехожу к звуку. Судя по голосам, озвучивающим героев, игру, по всей видимости, можно квалифицировать как "озвученную профессиональными актерами". В хорошем смысле слова, а не по-пиратски. Эмоциональное и психологическое состояние персо-



друг другу по возможностям - персонаж резко круче или однозначно слабей, среднего не дано. Ну и ладно. Все равно играется весело.

В итоге Silent Bomber заслуживает быть отнесенным к одним из самых интересных проектов этой осени. Очень динамичная, быстрая и увлекательная игра, сохранившая первоначальный драйв Bomberman'a и придавшая ему новое, свежее звучание. Она отлично подойдет тем, кто подыскивает, за чем бы скоротать длинные зимние вечера, ведь у Bandai получился очень зазорный проект, в котором, тем не менее, не найти каких-то особых стратегических глубин или невероятного потенциала переигрываемости. Но предъявлять подобные требования к Silent Bomber так же глупо, как и предъявлять их к Bomberman'у. Thus spake the Nightspirit...

Иван Напреенко



# Final Fantasy IX

**Песнь первая:**  
**Долой фанатские восторги!**  
**Будем объективными.**  
 Честно говоря, писать про Final Fantasy IX нелегко. Все время рискуешь кого-нибудь обидеть, разочаровать или, не дай бог, разозлить.

Жанр: RPG  
 Издатель/Разработчик:  
 Square/Square  
 Количество игроков: 1  
 Альтернатива: Final Fantasy VII



А казалось, все так просто: игру готовят надежные люди - настоящие профессионалы своего ответственного дела, кроме того, проект - по сути, беспроектный, хит, который, очевидно, стал хитом гораздо раньше, чем на японские прилавки попали заветные диски. Мы повидали не один десяток артворков, слогсшибательных и не очень, просмотрели кучи соблазнительных эскизов, прочитали множество восторженных пресс-релизов, наслушались самых противоречивых мнений, сами не раз высказались по поводу и без оного, спорили и обижались, искали альтернативу - короче говоря, все мы очень ждали эту игру. Может быть, кто-то и не захочет в этом признаться ("Да вы, ребята, чего? Чтоб я эту Final Fantasy ждал?! Да это ж детский сад - коммерция сплошная..."), но даже они втихомолку и по ночам лазили в Сети по фанатским сайтам, ища шокирующие откровения и свежую, еще не проверенную информацию.

Серия Final Fantasy всегда вызывала порой просто нездоровое, близкое к религиозному поклонение, которое очень ловко эксплуатировалось разработчиками. Проект приобрел особую ауру культового произведения, которая мешает рассуждать и пи-

сать объективно. Все время рискуешь натолкнуться на смертельную обиду ярого фаната или же на ехидное замечание скрытого ненавистника Square и всех ее продуктов. И все же я постараюсь быть объективным. Теперь, когда наконец-то свершилось то, чего, в общем-то, не могло не произойти, сталкиваешься со странным чувством: никогда не знаешь, насколько та картина, которую ты себе нарисовал, соответствует реальности, принявшей вполне осязаемую материальную форму стандартного лазерного диска. Но будем объективными. Скажем все, как оно есть. Какая же ты на самом деле, долгожданная Final Fantasy IX? Чем порадуешь? Чем огорчишь?

Песнь вторая: "Концептуальные установки" и с чем их едят.

Приступая к созданию девятой части игры, разработчики решили кардинально изменить оформление игры. О чем, естественно, сразу же стало известно всему белому свету. Что поделаешь - элемент рекламной стратегии!!! В качестве новых "концептуальных установок" были выбраны первые части сериала, наиболее близкие по духу и атмосфере к ортодоксальному пониманию RPG как чего-то неразрывно связанного





со псевдосредневековой обстановкой, замками, драконами и прочим сказочным антуражем, а киберпанковский стиль FFVII и VIII со всевозможными навороченными футуристическими фантазиями механического характера и навязчивым стремлением к суровому реализму, отправился в отставку.

Но что подвигло Square на подобные изменения? Почему компания решила отказаться от успешной концепции предыдущих частей (FFVII стала эпохальным явлением в мире ролевых видеоигр, а количество проданных копий восьмой части превысило все предыдущие объемы)? В поисках ответа на этот вопрос не будем переоценивать периодически появлявшиеся в прессе патетические прогоны, являющиеся

**До седьмой части Final Fantasy была детской сказочкой. В девятой серии она вернулась, так сказать, к своим корням.**

рается похитить принцессу (естественно, красавицу) Гарнет Тиль Александрос 17-ую на ежегодном праздничном фестивале. Юная престолонаследница не слишком этому противится, так как надеется таким образом показать своей авторитарной матери собственную военравность и самостоятельность (своеобразный способ, ничего не скажешь!). Ее матушка, когда-то добродушная королева, терроризи-

мероприятия Зидана и его друзей, которые встречают сопротивление со стороны личного охранника принцессы рыцаря Адельберта Штейнера. Но раз Гарнет сама хочет быть похищена, то... Развязка все более усложняющихся отношений и запутанных тайн может быть разрешена только во время путешествия, которое предпринимают герои.

ботчики поднапустили романтической пыли "психологических отношений", изрядно всем поднадоевшей своей искусственностью. Вся эта закомплексованность Виви, амбициозность и проблемы Зидана и т.д. понравится тем, кто тащился от любовной связи между Скволлом и Риноа в восьмой части. Вот снова "Квадрат" потчует нас вечными вопросами любви, смысла жизни, противоречивости человеческих чувств и прочим. Несомненно, в этом отношении все обстоит менее паталогично, чем раньше (по крайней мере естественных эмоций вроде шутки и т.д. стало гораздо больше), но кому-то подобный настойчивый психоанализ на уровне карманных любовных романов придется не по душе. Здесь же я хочу поругаться (если уж начал гадости говорить) на персонажей FF IX вообще. Где-то я вас, ребята, уже видел. Зидан уж больно похож на Локи, Гарнет -



Песнь четвертая: Немного психоанализа

Как и в предыдущих сериях, разра-



непременным элементом "грамотного позиционирования продукта" и "подготовки сознания потребителя". На мой взгляд, в Square, где собрались большие мастера своего дела, почувствовали, чего, собственно, хочет народ. А народ хочет и любит то, что всегда было сильнейшими сторонами серии FF: проработанные характеры персонажей, динамичная боевая система, фирменная игровая атмосфера и неперенный...

Песнь третья: Эпический размах сюжета

... и неперенный эпический размах сюжета. Все это мы можем созерцать и здесь, в девятой части.

Итак, очередная эпопея начинается на Континенте Тумана (Mist Continent) в Королевстве Александрия (Kingdom of Alexandria). Один из ключевых героев игры - смысловый паренек с "звездным" именем Зидан, ставший чуть ли не самым удачливым членом воровской шайки Танталус. Он с товарищами соби-

рует соседние королевства нашествиями армий... В то же время ну очень молодой, но подающий большие надежды (по крайней мере ему так самому кажется) черный колдун Виви мечтает оказаться на празднестве, чтобы послушать свою любимую песенку (даже черным колдунам не чуждо ничто человеческое), однако его билет оказывается подделкой со всеми вытекающими отсюда последствиями. Тем не менее, Виви пробирается на шоу, воспользовавшись помощью уличной крысы по имени Пэк. Там он оказывается свидетелем дерзкого



на Циан (шестая часть игры), Ейко Кэрл - на чудесную девочку Релм (тоже оттуда же), а Саламандра - что-то вроде помеси Сабрины и Тени (опять-таки из FF IV). В конечном итоге, сюда же можно отнести Фрейю, смахивающую на Целес из FF IV. Дежа вю как моя личная психологи-







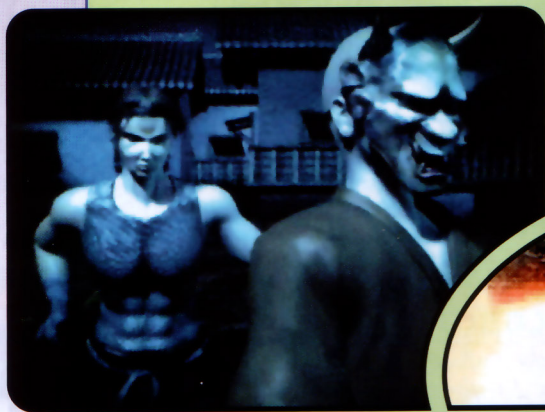


# ТАКТУКА

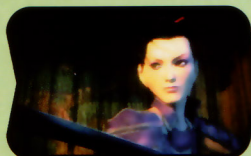
46

## Tenchu 2

46



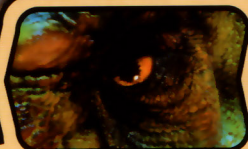
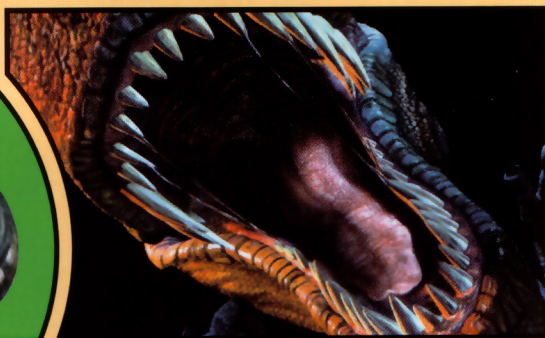
Вторые по счету кровавые прохождения ниндзя мы никак не могли обойти стороной. В этом номере мы публикуем первую часть их прохождения.



58

## Dino Crisis 2

58



Вторая часть Dino Crisis способна напугать любого. Причем как своим видом, так и содержанием. Тем не менее, мы не испугались опубликовать ее прохождение.

PlayStation

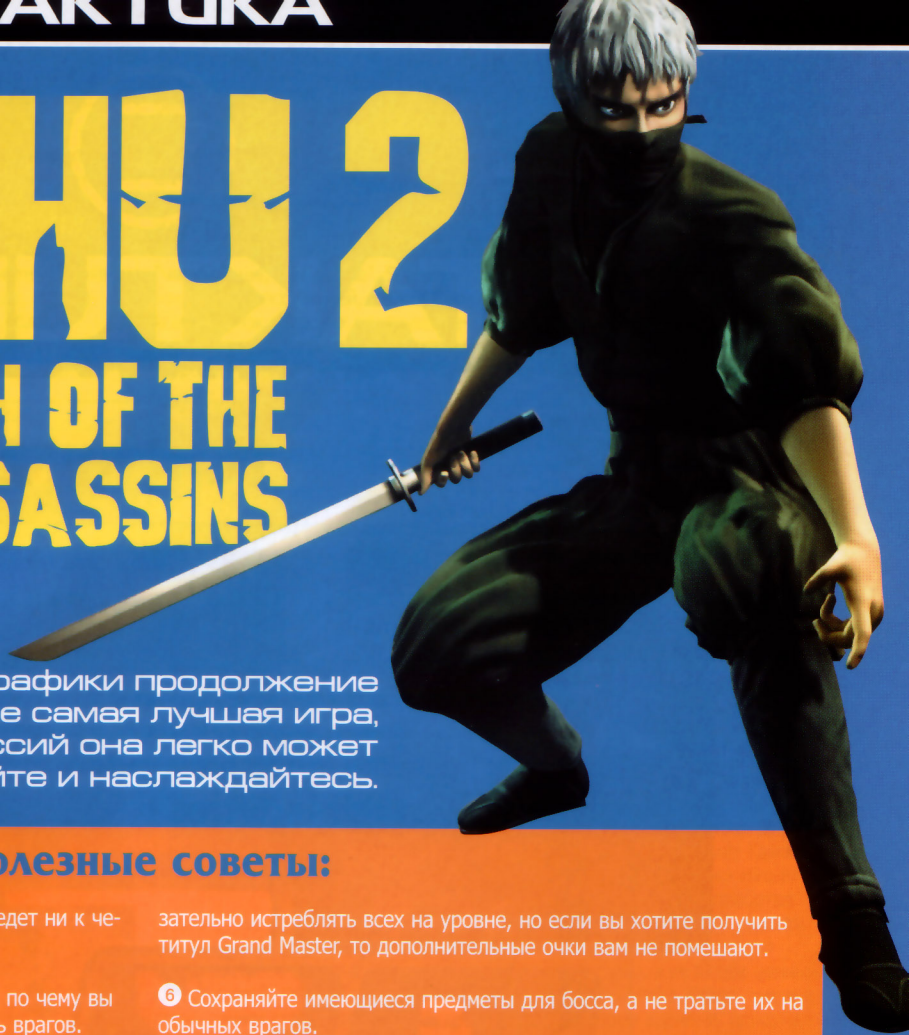


# TENCHU 2

Mac Fank

## BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

Возможно по части графики продолжение истории «ночных убийц» и не самая лучшая игра, но вот по запутанности миссий она легко может занять место лидера. Читайте и наслаждайтесь.



### Полезные советы:

- 1 Старайтесь быть терпеливым. Суетливость не приведет ни к чему хорошему.
- 2 Следите за своими движениями, а особенно за тем, по чему вы ходите. Шлепанье по воде, к примеру, может привлечь врагов.
- 3 Используйте кнопку [R], чтобы красться. Так вражеским ниндзя будет сложнее вас засечь. Под водой же кнопка [RT] поможет дышать через трубочку. А если вы нажмете на эту кнопку, стоя у стены, то сможете заглянуть за угол.
- 4 Чтобы совершить длинный прыжок, дважды нажмите вперед и [X]. А чтобы совершить высокий прыжок с разворотом, нажмите вниз, вверх и [X].
- 5 Для того чтобы убить врага незаметно, нужно подкрасться к нему со спины или сбоку и нажать на кнопку удара. Вообще, старайтесь убивать врагов именно таким способом, т. к. это дает дополнительные очки в конце миссии. Даже если вас засекли, бегите, и когда все уляжется, вернитесь и убейте врага исподтишка. Не обя-

зательно истреблять всех на уровне, но если вы хотите получить титул Grand Master, то дополнительные очки вам не помешают.

6 Сохраняйте имеющиеся предметы для босса, а не тратьте их на обычных врагов.

7 Используйте свой гарпун, чтобы добираться до труднодоступных уступов.

8 Многие враги носят при себе ценные предметы, поэтому, убив кого-то, тщательно обследуйте его труп ([RT]).

9 Если вы находитесь на приличном расстоянии от врага, но он смотрит в вашу сторону, вы услышите сердцебиение. Это значит, что он что-то заподозрил, и если вы не отойдете подальше, он вас заметит.

10 Счетчик в уголке экрана информирует вас о приближении неприятеля. Чем больше число на нем, тем ближе враг.

11 Передвигаться проще, убрав оружие в ножны (2 раза нажать на [O]). Но прежде чем идти к боссу, всегда убеждайтесь, что ваш клинок находится у вас в руках.

12 Для того чтобы перетаскивать трупы убитых врагов, пригнитесь ([RT]) и нажмите [O].

Внимание! Все миссии описываются по имеющимся картам. Каждый «шаг» соответствует определенному номеру на карте. «Шаги» показывают наиболее простой способ незаметного убивания врагов. Выполнять все указания необходимо только в том случае, если вы хотите получить в конце миссии титул Grand Master. В противном случае можно, игнорируя всех неприятелей, сразу бежать к боссу.

### МАР КЕЙ



Шаги



Аптечка



Зверь



Оружие



Враг



Союзник

### Сценарий Рикимару (Rikimaru)

#### Миссия 1 — A Test from the Master

В конце своего обучения каждый воин тени сдает экзамен. Настало такое время и для Рикимару. Прежде чем приступить к самому последнему тесту, вы можете побродить по округе, дабы получше разобраться с управ-

лением. Закончив все свои дела, направляйте свои стопы к дому вашего учителя, что располагается на возвышении. Старый садист отправит вас в подземелье, полное врагов и ловушек.

Шаг 1: Убейте первого врага (по возможности незаметно) и с помощью гарпуна заберитесь на уступ.

Шаг 2: Чтобы прикончить ниндзя внизу, спрыгните в тот момент, когда он повернется к вам спиной. После этого цепляйтесь за уступ на юге и продолжайте свой путь.

Шаг 3: В конце коридора спрячьтесь за стеной, чтобы вас не заметил враг. Убейте его и двигайтесь дальше особенно осторожно — впереди ловушки.



RIKIMARU AND AYAME  
TRAINING  
9 ENEMIES  
0 BOSSES



**Шаг 1:** Забравшись наверх, пробегитесь немного и прыгайте в воду.

**Шаг 2:** Быстро проплывите по подводному туннелю. Следите за тем, чтобы не закончился воздух.

**Шаг 3:** Воспользуйтесь своим умением находиться под водой, дыша через трубку, чтобы дождаться, пока враг повернется спиной. В этот момент выныривайте и перерезайте ему горло.

**Шаг 4:** Идите на север и спрячьтесь за стеной от еще одного ниндзя. Воспользовавшись удобным моментом, убейте и его.

**Шаг 5:** Последнего самурая прикончите около больших дверей, ведущих на следующий уровень.

## Миссия 2 — The Gang of Thieves

Воры и горные разбойники объединились с целью ограбления мирной деревушки. Вы как защитник всех обиженных и бездоленных должны их остановить. Но смотрите, чтобы под вашу горячую руку не попали мирные жители.

**Шаг 1:** Обежав деревушки на земле (если напоретесь на них, привлечете к себе внимание врагов), зайдите во второй дом и



**Шаг 6:** Ловушки в полу! Бегите, не останавливаясь, иначе плиты под вами провалятся, и вы упадете в пропасть.

**Шаг 7:** Ловушки в стенах! Стрелы, летящие из дырок в стене, могут сильно подпортить вам жизнь. Будьте осторожны!

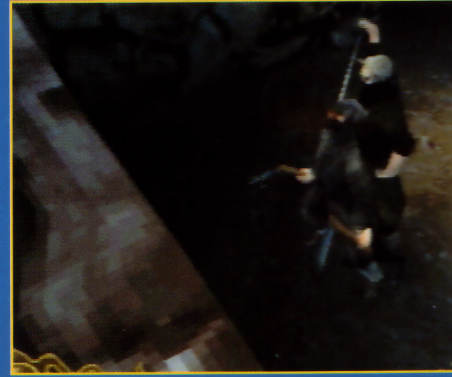
**Шаг 8:** Еще один враг ожидает вас внизу.

**Шаг 9:** С помощью длинного прыжка перепрыгните овраг с отравляющим газом.

**Шаг 10:** Ветошь в углу коридора — не что иное, как огненная ловушка. Не подходите к ней близко и ничего в нее не кидайте. Взорвавшись, бомба привлечет к себе внимание следующего врага.

**Шаг 11:** Тихо подкрадитесь к супостату и нанесите подлый удар в спину.

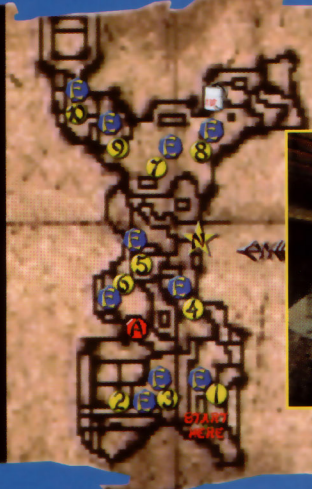
**Шаг 12:** Пройдите мимо таблички, указывающей вверх, до конца коридора и поверните направо. Заберитесь в комнату слева (будьте осторожны: в стене ловушка). За следующим поворотом вы наткнетесь на самурая, которого, естественно, надо лишить жизни. Сделав свое черное дело, возвращайтесь к табличке.



RIKIMARU

THE GANG OF THIEVES

11 ENEMIES  
1 BOSS



прирежьте спящего там самурая.

**Шаг 13:** Идите на запад и заберитесь на крышу дома, где найдете второго неприятеля.

**Шаг 14:** Залезьте на охранную башню и разберитесь там с лучником. Спрыгивая на землю, постарайтесь сделать так, чтобы вас не заметила селянка.

**Шаг 15:** Шагайте на восток, а затем на север вдоль горного массива справа к пересохшему каналу. Пересеките его по мосту и устраните бандита за поворотом.

**Шаг 16:** Бегите на северо-запад и спрячьтесь за деревом от врага, стоящего на мосту. Вырубите его в тот момент, когда он отвернется.



**Шаг 17:** Двигайтесь на запад, потом на юг и убейте еще одного самурая.

**Шаг 18:** Топайте на север к еще одной охранной башне с лучником. Сделайте ему харакири и спрыгивайте с восточной стороны.

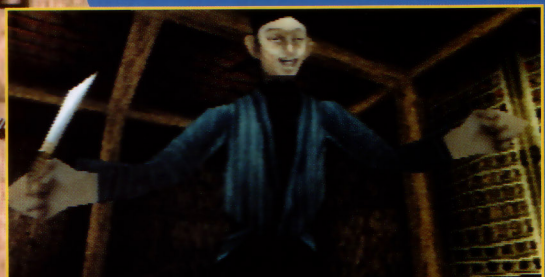
**Шаг 19:** Около деревьев пасется еще один вражеский ниндзя, нуждающийся в срочном убийении.

**Шаг 20:** Ступайте на запад к горам, а оттуда — на север к Святыне Шинто. Притаившись за левой колонной, атакуйте самурая со спины.

**Шаг 21:** Около валуна стоит бдительный лучник, охраняющий путь к боссу.

## Босс — Garan (100 HP)

Лидер бандитов любит использовать дымовые шашки, испарения которых вас на время парализуют. Посему, только заведя дымок, отскакивайте назад! Кроме того, Гаран не имеет ничего против динамита, которым он кидается всякий раз, как вы отбегаете от него



слишком далеко. Поэтому, спасаясь от газа, старайтесь все-таки не вынуждать босса применять бомбы. В промежутках между маневрами не забывайте рубить врага своим оружием.

## Миссия 3 — Treason at Gohda Castle

Ваш учитель поручает вам ответственное задание — спасти Лорда Года от его злого дяди, осадившего замок племянника.

**Шаг 1:** Все начинается на нижнем этаже, где нет ни одного врага. По лестнице поднимитесь наверх и прорубите бумажную дверь, за которой притаился охранник.

**Шаг 2:** По коридору бегите на запад до открытого пространства, где найдете лучника.

**Шаг 3:** Двигайтесь на север и остановитесь перед еще одним открытым пространством.



RIKIMARU

TREASON  
AT  
GODA  
CASTLE

13 ENEMIES  
1 BOSS



самураю. Подождите, пока он повернется к правой стене, и быстро пронзите его мечом.

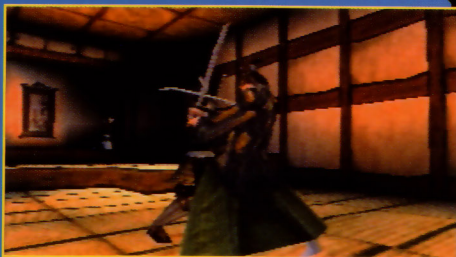
**Шаг 10:** Пройдите налево и, встав под небольшим балкончиком, зацепитесь за край гарпуном. Повиснув на руках, дождитесь, пока стоящий там враг отвернется к стене. Убив его, снова поднимайтесь по лестнице.

**Шаг 11:** Будьте внимательнее: прямо около лестницы бродит бандит, которого весьма непросто подкараулить. Разделавшись с ним, поднимитесь еще по нескольким лестницам на последний этаж здания.

**Шаг 12:** Обнажив свое оружие, бегите на север по коридору.

**Босс — Gohda Motohide (120 HP)**

Для победы над этим боссом достаточно снять ему половину здоровья. Единственная опасность этой битвы заключается в том, что дядя Лорда Года



очень любит постреливать в вас из пистолета. Не давайте ему это делать, непрерывно рубя его мечом. Но не забывайте ставить блок на 3-хитовое комбо этого босса.

## Миссия 4 — Lord Toda's War Camp

Лорд Года находится в незавидном положении: враги вторглись на его территорию, похитив при этом его жену и дочь. От вас требуется найти и убить Лорда Тода, прежде чем тот успеет добраться до вашего покровителя.

**Шаг 1:** Спрячьтесь за барьером на севере и подождите, пока враг пойдет на запад. Тогда выбегайте из укрытия и наносите смертельный удар.

**Шаг 2:** Подстерегите самурая на другой стороне лагеря, спрятавшись за бревнами.

**Шаг 3:** Еще один недруг находится к западу от вас. «Снять» его проще всего, прыгнув с ветки находящегося рядом дерева.

**Шаг 4:** Местность около охранной башни патрулируется вражеским ниндзя. Спрячьтесь за бревнами, чтобы он вас не заметил. Но учтите, на башне еще стоит лучник.

**Шаг 5:** Бегите к небольшому домику на востоке. Севернее него есть холмик, по которому бродит унылый лучник.

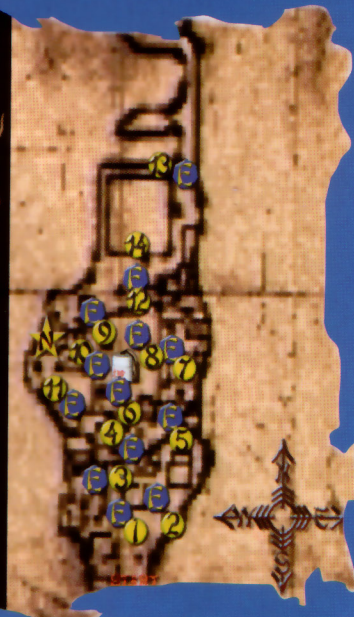
**Шаг 6:** Около груды бревен зацепитесь гарпуном за уступ на севере. Спрячьтесь за барьером от еще одного приспешника Лорда Тоды.

**Шаг 7:** Заберитесь на первое дерево на юго-востоке, и обнаружите, что неподалеку от вас находится враг. Убейте его в тот

RIKIMARU

LORD TODA'S  
WAR CAMP

13 ENEMIES  
1 BOSS



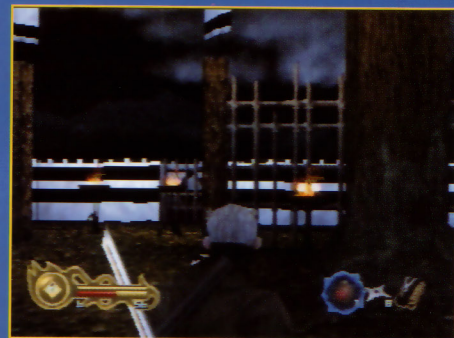
момент, когда он идет на север.

**Шаг 8:** Заберитесь на охранную башню и прикончите там лучника. После этого спрыгивайте вниз и следуйте на северо-запад.

**Шаг 9:** Около дома вы найдете агрессивно настроенного самурая.

**Шаг 10:** Спрячьтесь за очередной охранной башней так, чтобы вас не заметил враг южнее. Убейте тогда, когда он подойдет поближе.

**Шаг 11:** Вернитесь немного назад, чтобы разобратся с самураем на открытом пространстве чуть ниже.



**Шаг 12:** Бегите на север мимо двух охранных башен. Вход в штаб стережет всего один ниндзя. Но, разделавшись с ним, не торопитесь входить внутрь, ибо нам осталось убить еще одного.

**Шаг 13:** Идите на запад по периметру лагеря, пока не набредете на последнего врага.

**Шаг 14:** Возвращайтесь к штабу и заходите внутрь.

Эту часть помещения патрулирует враг с мечом. Убейте его и следуйте в комнату справа, где порежьте мечом очередную важную дверь.

**Шаг 9:** В коридоре пришейте неприятеля, покинув комнату, поднимайтесь по лестнице.

**Шаг 10:** Идите на восток мимо ловушки в полу. Добежав до охранника, убейте его раньше, чем он успеет вас заметить.

**Шаг 11:** Вернитесь к лестнице, по которой вы поднялись, и шагайте на юг. Вскоре вам встретится одинокий такой лучник.

**Шаг 12:** Спрячьтесь сбоку от прохода, не попав при этом в ловушку в середине комнаты. Дождитесь, пока лучник напротив вас пойдет на север, и только тогда атакуйте.

**Шаг 13:** Идите на север. За поворотом спрячьтесь около лестницы — впереди вас ждет недруг.

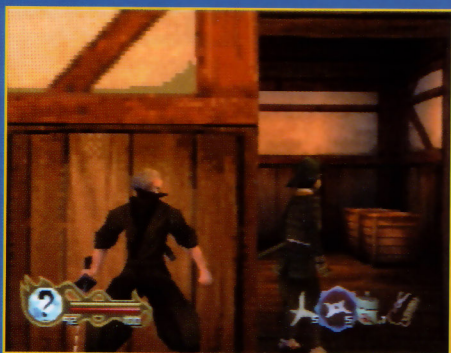
**Шаг 14:** Еще один супостат находится в восточной части коридора за углом.

**Шаг 15:** Пройдите в комнату на юге и быстро спрячьтесь у стены, поскольку в следующем помещении находится еще один враг. Убейте его и прорубите дверь, ведущую к лестнице.

**Шаг 16:** На следующем этаже выйдите из комнаты и двигайтесь на север. Взберитесь по лесенке в конце коридора. Пройдите еще немного, и на возвышенности найдете лучника.

**Шаг 17:** Пройдите через комнату справа и направляйтесь на юг. За поворотом на возвышенности вас ожидает очередной лучник.

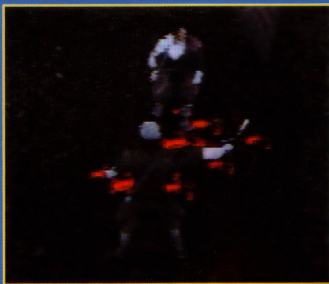
**Шаг 18:** Спрячьтесь около двери, ведущей к





## Босс — Suzaku (200 HP)

Для победы над этим таинственным ниндзя достаточно лишить его половины здоровья. Проще сказать, чем сделать! Босс этот обожает кидать в вас



сюрикены и бомбы. Да и контактный бой не пойдет Рикимару на пользу: Сузаку использует сложное комбо, сочетающее удары мечом и ногами. Поэтому лучшая стратегия — бегать от врага, используя на нем весь свой арсенал оружия и разбрасывая по полу колючки. Сложный бой.

## Миссия 5 — Demon Mountain

Рикимару направляется в крепость Усаба, где бандиты держат похищенных в деревне людей. На этом уровне имеется много врагов, но вам достаточно убить 15.

**Шаг 1:** Зацепитесь гарпуном за третий уступ и повисните на руках. Как только стоящий там бандит отвернется, пронзите его мечом.

**Шаг 2:** Спуститесь на землю и идите на северо-запад. Около потока ходит второй головорез.

**Шаг 3:** Бегите мимо водопада на запад. Завидев врага, передвигайтесь крадучись, иначе он вас заметит.

**Шаг 4:** Двигайтесь на юго-за-

пад. Там вас ждет встреча с усердно патрулирующим свой участок ниндзя.

**Шаг 5:** Не сходя с места, посмотрите на север. Там наверху есть несколько уступов, ведущих к хижине. Внутри мирно спит бандит.

**Шаг 6:** Заберитесь на еще один уступ, выше домика. Дальше лезьте только тогда, когда враг, патрулирующий следующую возвышенность, пойдет на запад.

**Шаг 7:** Спрыгните с горы на север и бегите по туннелю. В ящике вы найдете отравленный рис (Poison Rice). С помощью гарпуна заберитесь на уступ неподалеку и висите на руках, пока стоящий там лучник не повернется к вам спиной. Тогда-то вы его и убьете. Вернитесь туда, где вы подобрали рис, и, забежав за поворот, следуйте на восток.

**Шаг 8:** Когда вы добежите до уступов, взбирайтесь по ним наверх. Но учтите: на одном из них стоит бдительный бандит. Убив его, пригнитесь, чтобы вас не заметили враги на уступах севернее.

**Шаг 9:** Повернитесь на восток и посмотрите вниз. Где-то около воды курсирует еще одна вражеская морда.

**Шаг 10:** Пройдите на север и обойдите дом около потока. Гарпуном зацепитесь за уступ севернее. Повиснув на руках, дождитесь, пока враг перейдет мост и направится к вам. Насадив его на меч, обратите внимание на еще одного супостата под мостом.

**Шаг 11:** Прежде чем прыгать на врага под мостом, тщательно осмотритесь.



Заказ по интернету:  
http://www.e-shop.ru  
e-mail: eshop@gameland.ru

**e@shop**  
http://www.e-shop.ru

(095) 258-8627  
(095) 928-6089  
(095) 928-0360  
(812) 311-8312

## Внимание! Супер-предложение:

только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ через Интернет.

\$79.99 Driving Emotion Type S	\$79.99 Fantavision	\$79.99 ESPN X Games Snowboarding	\$69.99 Kessen
\$79.99 Dead or Alive 2	\$79.99 Ridge Racer V	\$79.99 Summoner	\$79.99 Dark Cloud
\$79.99 Ico	\$69.99 Big SSX Snowboard Supercross	\$79.99 Tekken Tag Tournament	\$69.99 Street Fighter EX3
\$55.99 Basic Memory Card	\$55.99 PSX-2 Controller	\$79.99 Mega Memory Card	\$119.99 Racing Wheel





**War** Ⓢ: Отыщите и убейте волка, бегающего к западу отсюда. Если вы оставите его в живых, он может напасть на вас в самый неподходящий момент.

**War** Ⓢ: Идите на север к горе, где обнаружите проход. Пройдя вперед, постарайтесь, чтобы вас не заметил ниндзя.

**War** Ⓢ: Продолжайте свой подъем на гору. Зацепитесь за самый высокий уступ на юге. Там стоит лучник.

**War** Ⓢ: Заберитесь на уступ на востоке. Оттуда спускайтесь по своеобразным ступенькам вниз к дому. Но, пройдя совсем чуть-чуть, остановитесь, иначе вас заметят. Атакуйте неприятеля только тогда, когда он идет на восток.

**War** Ⓢ: Подождите, пока враг на уступе севернее уйдет, и цепляйтесь за каменную колонну. Висите на руках, выжидая подходящий момент, чтобы запрыгнуть на «вражескую» платформу. Но не торопитесь брать в руки оружие, а заберитесь на возвышенность прямо перед вами. В противном случае вас может заметить и потенциальная жертва, и притаившийся за углом волк. Разделавшись с ниндзя, цепляйтесь гарпуном за деревянный мост наверху, соединяющий крепость со скалой.

## Босс — Kamadoma (200 HP)

Не очень сложный противник. Как и большинство боссов, Камадома активно пользуется гранатами и дымовыми шашками. Следуя его примеру, почаще погружайте врага в зловонные испарения. А пока тот



пытается прийти в себя, не теряя времени, кромсайте его мечом.

## Миссия 6 — The Secret Harbor

Раненый селянин вручает Рикимару карту, в которой указывается местонахождение сек-

ретного залива, где прячут остальных пленников.

**War** Ⓢ: Восточнее того места, где вы начали миссию, находится вражеский ниндзя.

**War** Ⓢ: Перелезьте стену на юге и прыгайте в углубление в тот момент, когда патрулирующий эту область самурай движется на юг. Убейте его и забирайтесь на уступ наверху.

**War** Ⓢ: Продолжайте лезть вверх, а когда увидите врага, прыгните на него сверху и нажмите на кнопку удара.

**War** Ⓢ: К юго-востоку отсюда пасется еще один бандит, вооруженный ружьем.

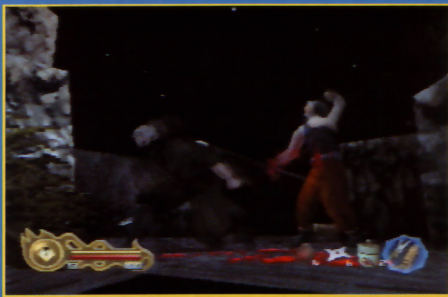


**War** Ⓢ: Пройгнорируйте парня на севере и бегите на юго-восток. Заберитесь на уступ с факелом, а потом еще выше. Пригнитесь, чтобы вас не заметил ниндзя. Как только появится возможность, прикончите его.

**War** Ⓢ: Пробежитесь на запад и спрячьтесь за каменным блоком. Вокруг колонны рядом бродит враг.

**War** Ⓢ: Двигайтесь к траншее, после чего идите на юг вдоль горы на западе. Остановитесь, когда достигнете пляжа с деревом. Восточнее вас, за каменным блоком, находится женщина-ниндзя. Передвигаясь по пляжу, будьте осторожны — здесь полно ловушек.

**War** Ⓢ: Вернитесь к горному массиву на западе и продолжайте двигаться на юг. Завидев скалу в виде арки, передвигайтесь кра-



дучись, поскольку на ней стоит охранник.

**War** Ⓢ: Залезьте на арку. На юге, на другой стороне арки, стоит мужик с ружьем.

**War** Ⓢ: Возвращайтесь на пляж и идите на восток. Спрячьтесь за камнем и посмотрите вперед: где-то там бродит женщина-ниндзя. Убейте ее, когда она подойдет поближе.

**War** Ⓢ: Врага с копьем еще восточнее притопить совсем легко — он почти всегда смотрит в другую сторону. Разберитесь с ним и продолжайте свой путь на восток.

**War** Ⓢ: Находясь около деревянной лодки, посмотрите на ниндзя около пляжа. Подбегите и вонзите в нее свой клинок в тот момент, когда она смотрит на воду.

**War** Ⓢ: Теперь возвращайтесь на запад и убейте неприятеля около пристани.

**War** Ⓢ: Внезапно появится еще один самурай. Быстро подбегите к нему и нанесите смертельный удар, пока тот не успел опомниться.

**War** Ⓢ: На палубе корабля находится всего один враг. Убейте его тогда, когда он повернут лицом на восток. В трюме приготовьтесь биться с боссом.

## Босс — Wang Xiaohai (130 HP)

Этот воин не носит при себе никакого оружия — ему и своих кулаков с избытком хватает. Его 7-хитовое комбо способно пробить любой блок. Так что не давайте ему возможности его



применить. Лучшая атака против Ванга — это выпад (два раза вперед и удар мечом).

## Миссия 7 — Temple of Dreams

Священный храм был захвачен кланом «Пылающий Рассвет». Рикимару поручено прогнать бандитов. Обязательно возьмите с собой противоядие (antidote) — оно пригодится при битве с боссом.

**War** Ⓢ: Идите на восток и около склона пригнитесь, чтобы вас не заметил стоящий выше ниндзя. Убейте его, когда тот отвернется.

**War** Ⓢ: Продолжайте двигаться на восток. На открытом пространстве спрячьтесь за кустиком. Выследив женщину-ниндзя на юге, прикончите ее, когда та смотрит на восток.



RIKIMARU

TEMPLE  
OF  
DREAMS

29 ENEMIES  
1 BOSS



**Шаг 1:** Шагайте на северо-запад, и на большом камне увидите лучника. Аккуратно подкрадитесь и убейте его.

**Шаг 2:** Идите на север к еще одному стоящему на камне лучнику. Зарезав беднягу, ступайте на восток.

**Шаг 3:** Ниндзя около воды устранивается легко. Находясь в воде, заберитесь на его платформу тогда, когда он смотрит на стену. Лишив его брэнной жизни, быстро спрячьтесь, чтобы вас не засек враг на севере.

**Шаг 4:** Идите по поясу в воде между тройкой и горой. Когда станет глубоко, плывите к северо-восточной части здания. Дыша через трубку, подождите, пока враг отойдет подальше. Тогда выныривайте и спрячьтесь за стеной, поскольку всплеск воды слегка встревожит его. Когда же он успокоится и отвернется, убейте его.

**Шаг 5:** Вернитесь к воде и идите на север. Когда пол у вас под ногами станет красным, пригнитесь и посмотрите на север. Где-то там находится вражеский ниндзя.

**Шаг 6:** Бегите на запад к большой квадратной пристани. В поле вашего зрения попадет недруг. Когда он пойдет на северо-запад, подкрадитесь к нему и полосните мечом.

**Шаг 7:** К северу от вашей теперешней позиции находится маленький островок, на котором влачит свое существование вооруженный мечом бандит.

**Шаг 8:** Шагайте на запад, где в мелководье стоят каменные блоки. За самым длинным расположился лучник. Убить его несложно, но остерегайтесь женщины-ниндзя, которая патрулирует область на севере.



**Шаг 9:** Под водой плывите на запад мимо строения. Около второй по счету лодки, дыша через трубочку, убедитесь, что стоящий на ней лучник отвернулся. Вынырнув из воды, пережьте ему горло.

**Шаг 10:** Плывите на северо-запад вокруг постройки. Забравшись на борт небольшой лодки, убейте спящего охранника.

**Шаг 11:** Направляйтесь на юг вдоль западной горы. Двигаясь по мелководью, остановитесь, как только услышите всплеск — это враг. Постарайтесь подкрасться и убить его незаметно.

**Шаг 12:** Заплывите в туннель под зданием на юге (вход в него находится в восточной части здания). Он приведет вас к пушке (gun).

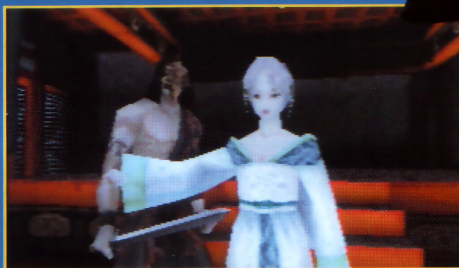
**Шаг 13:** Заберитесь на платформу на юго-востоке и убейте там женщину-ниндзя.

**Шаг 14:** Идите на запад и прикончите лучника, стоящего к вам спиной. На западе в лодке стоит ваш союзник, которому, впрочем, лучше не попадаться на глаза.

**Шаг 15:** Внутри здания вас ожидает босс.

**Босс — Yukihotaru (100 HP)**

Эта вооруженная до зубов воительница будет активно кидать в вас сюрикены, бомбы и прочие пакости. Но вы не пугайтесь и



вовремя отпрыгивайте или ставьте блок. Опасность представляет привычка этой юной особы плевать в вас отравляющими дротиками. Если после отравления своевременно не использовать противоядие, то считайте, что битва проиграна. Слабое место Йукихотару — ближний бой.

**Миссия 8 — Ninja Village Under Attack**

Члены «Пылающего Рассвета» напали на вашу родную деревушку. Чтобы пройти эту миссию, нужно обязательно убить всех врагов.

**Шаг 1:** В самом начале быстро бегите на восток и залезайте на здание. Подкрадитесь к углу крыши. Убейте находящегося внизу ниндзя, прыгнув ему на голову.

**Шаг 2:** Не обращая внимания на старикана на западе, подкрадитесь к склону около большого бассейна. Внизу в деревьях нахо-

дится лучник.

**Шаг 3:** На юго-западе между деревьями вы найдете воительницу. Атакуйте ее, когда она отвернется.

**Шаг 4:** На полянке с мишенями ходит лучник.

**Шаг 5:** Около домиков на юго-востоке есть еще один ваш союзник. Пройгнорировав его, заберитесь на крышу западной постройки. Подкараулив врага у южного края, убейте его, прыгнув на него сверху.

**Шаг 6:** Вернитесь к последнему старику и зацепитесь гарпуном за забор наверху на юге. Около колонны рядом возьмите мину (mine). После это спрячьтесь за колонной, чтобы вас не заметил ниндзя, патрулирующий эту область.

**Шаг 7:** Выгляните из-за вашего укрытия.



Как только ниндзя неосмотрительно повернется к вам спиной, перережьте ему горло.

**Шаг 8:** Порубайте корзины, и внутри найдете лечащие предметы.

**Шаг 9:** По склону неподалеку бродит вооруженный лезвиями враг. Атакуйте его, когда тот идет вниз.

**Шаг 10:** Ниндзя на поле уложить довольно просто. Подкрадитесь к нему на безопасное расстояние, и когда он пойдет на восток, подбегайте и бейте.

**Шаг 11:** К востоку отсюда у воды есть домик, около которого уныло стоит воительница.





**Шаг ②:** Еще восточнее располагается ох-  
ранная башня с лучником наверху.

**Шаг ③:** Около воды на востоке в раздумьях  
стоит женщина-ниндзя. Помогите ей у-  
топиться.

**Шаг ④:** Заберитесь на крышу здания и  
взгляните наверх: там, на другой крыше,  
стоит лучник.

**Шаг ⑤:** Убив лучника, посмотрите с крыши  
на юг, и увидите ниндзя.

**Шаг ⑥:** Перебравшись через речку, заходи-  
те в небольшую бамбуковую заросль, где  
притаился очередной когтистый враг.

**Шаг ⑦:** У противоположного выхода из ро-  
щи по берегу туда-сюда ходит лучник. Это  
ваша последняя в этой миссии жертва.

**Босс — Tatsumaru (100 HP)**

С Татсумару случилась небольшая оказия:  
он потерял память. Возомнив себя Синим



Драконом, он вознамерился вас убить.  
Опасный противник, хотя дерется вруко-  
пашную. Для победы достаточно снять ему  
половину HP.

**Миссия 9 — In Pursuit of Tatsumaru**

Татсумару сильно вам напакостил, поэтому  
Рикимару с Аями решают ему отомстить.

**Шаг ①:** Как только миссия начнется, приг-  
нитесь и спрячьтесь за камнем — впереди  
враг. Атакуйте в тот момент, когда он смот-  
рит на восток.



**Шаг ②:** Идите по дорожке на север и  
спрячьтесь за бамбуком на востоке. Посмот-  
рев вперед, вы увидите женщину-ниндзя.

**Шаг ③:** Залезьте на уступ над пещеркой и  
повисните там на руках, чтобы вас не заме-  
тил лучник. Когда тот отвернется, атакуйте.

**Шаг ④:** Вернитесь туда, где вы начали уро-  
вень и спрячьтесь за камнем на севере от вра-  
га. Улучив момент, подкрадитесь и убейте его.

**Шаг ⑤:** Около небольшой возвышенности  
на западе бродит лучник.

**Шаг ⑥:** Двигайтесь на восток вдоль стены  
бамбука и присядьте перед склоном у от-  
крытого пространства. Впереди вас бди-  
тельно несет дозор женщина-ниндзя.

**Шаг ⑦:** Найдите тропинку, ведущую на восток.  
Идите по ней, поглядывайте на север  
— там находится враг.

**Шаг ⑧:** На севере течет речушка, около кото-  
рой стоит лучник. Убейте его, когда он, повер-  
нувшись к вам спиной, смотрит на воду.

**Шаг ⑨:** Впереди в воде лежит камень.  
Спрячьтесь за ним, чтобы вас не засекала  
женщина-ниндзя севернее. Как только поя-  
вится возможность, пришейте ее.

**Шаг ⑩:** Идите на север вдоль восточной  
стены. Впереди вы встретите воительницу.

**Шаг ⑪:** Бегите на юг. Спрятавшись за  
бамбуком, подстерегите врага. Ког-  
да он пойдет в противоположную от  
вас сторону, выбегайте из укры-  
тия и наносите смертельный удар.

**Шаг ⑫:** Теперь на запад.  
Встаньте за бамбуком, иначе  
вас заметит ниндзя. Зарежь-  
те его, когда он стоит к вам  
спиной.

**Шаг ⑬:** Направьте свои сто-  
пы на северо-запад. Около  
надгробий вы увидите врага,  
идушего прямо на вас. Быстренько  
спрячьтесь за бамбуком. Постарайтесь  
расправиться с противником как мож-  
но быстрее, не то он вас заметит.

**Шаг ⑭:** Идя на север, выберите из зар-  
ослей. Спрячьтесь за первым пово-  
ротом от бандита впереди.

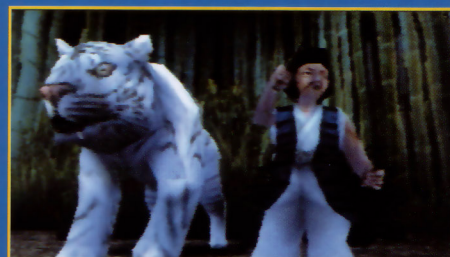
**Шаг ⑮:** Двигайтесь дальше, приг-  
нувшись, чтобы вас не заметил са-

мурай с мечом. Вырубите его в тот момент,  
когда он будет созерцать стену.

**Шаг ⑯:** А вот и босс.

**Босс — Byakko (90 HP)**

Этот коротышка представляет опасность  
исключительно из-за своей скорости. Ну,  
еще из-за способности блокировать боль-  
шинство ваших ударов. Лучше всего бить  
его в то время, как он проводит свое комбо.



**Миссия 10 — The Kansen Caverns**

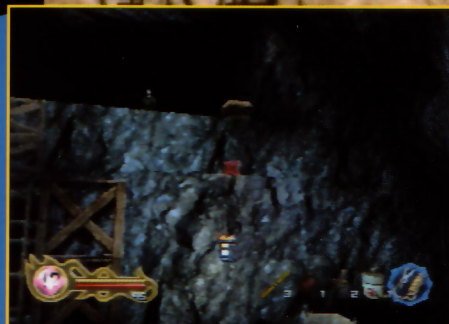
Поиски Татсумару привели вас в пещеру. Пе-  
ред началом миссии возьмите с собой поболь-  
ше отравляющих дротиков — пригодятся.

**Шаг ①:** Прыгайте в воду и проплывите на  
юг. Когда враг пойдет на восток и исчезнет,  
вылезайте из воды и прячьтесь за стеной.  
Дождавшись подходящего момента, вонзите  
в него свой верный меч.

**Шаг ②:** Прошагайте немного на восток к  
большому сталактиту, а потом отойдите  
немного назад, поскольку по склону начнет  
подниматься женщина-ниндзя. Убить ее  
проще всего отравляющим дротиком.

**Шаг ③:** Медленно подойдите к тюремной  
камере и загляните за поворот. Вдали вы уз-  
рите неподвижно стоящего лучника. «Убе-  
рите» его, когда тот смотрит в яму.

**Шаг ④:** Вскрабкайтесь на верхний уступ не-  
подалеку и убейте находящегося там бандита.







**Шаг 6:** На той же платформе отыщите секретный проход, ведущий в туннель. В его стенах находится множество ловушек, поэтому, дабы не нарваться на них, бегите вперед быстро. В конце, перед следующей комнатой, остановитесь и посмотрите направо. Там стоит женщина-ниндзя.

**Шаг 7:** К западу от коридора есть еще два неприятеля. Подстрелите товарища с большими ножами, убедившись в том, что его напарник смотрит в другую сторону. Избавившись от одного, прикончите и другого. После этого покидайте эту часть пещер через коридор с ловушками.

**Шаг 8:** Пригнитесь перед склоном и крадучись подойдите к воротам справа. Бегите за охранником, пока он идет к другим воротам восточнее, и перережьте ему горло.

**Шаг 9:** С помощью кнопки L1 выследите неприятеля на возвышенности южнее.

**Шаг 10:** В комнате с ловушками на северной стене вы найдете одного спящего врага и одного бодрствующего. Когда последний идет в противоположную вам сторону, плюньте в него дротиком, а потом уже убейте спящего.

**Шаг 11:** Поднимаясь по склону, пройдите половину пути, после чего заберитесь на возвышенность на севере. Висите на руках до тех пор, пока женщина-ниндзя наверху не уйдет как можно дальше на запад.

**Шаг 12:** Тихо войдите в комнату и убейте охранника, когда тот идет на север.

**Шаг 13:** Взберитесь по склону и войдите в следующую комнату на севере. Впереди вас бродит воительница.

**Шаг 14:** Пройдите в помещение с клетками на севере, где находится очередной враг.

**Шаг 15:** Бегите обратно к тому месту, где вы убили женщину-ниндзя, и покидайте уровень через коридор, ведущий на восток.

## Миссия 11 — Sea Battle

Вражеский флот напал на крепость Лорда Годы. Рикимару готовит диверсию. Самая последняя миссия — самая сложная. Она состоит из двух частей (для каждой части своя карта) и двух боссов. Нижеследующие шаги помогут вам незаметно убить 15 врагов, и этого будет

достаточно для получения ранга Grand Master. Опять же постарайтесь взять с собой побольше отравляющих дротиков (blow gun) и пару противоядий (antidote).

### Первая часть:

**Шаг 1:** С пристани прыгайте в воду и плывите на север.

**Шаг 2:** Когда воздух будет заканчиваться, вынырните (подальше от вражеских лодок) и, восстановив запас воздуха, плывите на запад.

**Шаг 3:** На борту здорового корабля стоит все лишь один лучник. Убейте его и шагайте к боссу.

**Босс — Suzaku (200 HP)**



### Вторая часть:

**Шаг 4:** В самом начале прямо перед вами в корзине лежит лечащий предмет. Неподдалеку же находится вражеский ниндзя.

**Шаг 5:** Зацепитесь гарпуном за стену на юге и, повиснув на руках, подождите, пока бандит отвернется, чтобы можно было тихо его пристукнуть.

**Шаг 6:** На палубе ниже бродит еще один головорез.

**Шаг 7:** Вернитесь на исходную позицию и заберитесь на противоположную стену. Обоих врагов заплотите дротиками.

**Шаг 8:** Перейдите мост и поверните налево. Вскрабайтесь на стену и убейте стоящего там ниндзя.

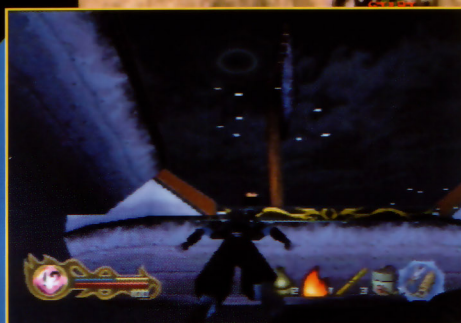
**Шаг 9:** Вернитесь туда, где вы прибили дротиками двух вражин. Зацепитесь гарпуном за возвышенность на севере и повисните на руках. В нужный момент залезьте на платформу и убейте бандита. Действуйте быстро, иначе вас заметит еще один ниндзя на севере.

**Шаг 10:** К западу отсюда убейте лучника.

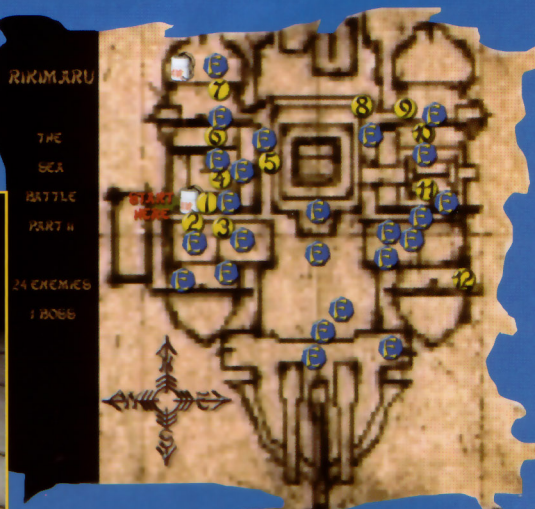
**Шаг 11:** Двигайтесь на восток. Когда добегите до конца большой постройки, остановитесь, поскольку справа за углом стоит женщина-ниндзя.

**Шаг 12:** Продолжайте идти на восток и за режьте врага около большой мачты.

**Шаг 13:** От мачты шагайте на юг к краю платформы. Посмотрите вниз и увидите, как женщина-ниндзя патрулирует коридор. Спрыгните на нее сверху и полосните мечом.



Со дня вашей последней встречи Сузаку не научился ничему новому. Вот только одна проблема: уж больно живучий гад! Можно, конечно, мочить его, как говорят, в лоб. А можно поступить хитрее. На носовой части корабля есть возвышенность. Быстро забегите на нее, и, скорее всего, противник вас потеряет. Пока неудачник «считает ворон», можно закидывать его бомбами или спрыгнуть сверху и огреть мечом по репе. Выбор за вами.





**Шаг ①:** Заберитесь на возвышенность на юге и убейте двоих охранников с помощью дротиков.

**Шаг ②:** Бегите сначала на восток, а потом на юг, чтобы попасть к последнему боссу.

**Босс — Lady Kagami (300 HP)**

Первая часть битвы относительно проста. Госпожа Кагами пойдет на вас, держа в руках всего лишь веер, который, впрочем, довольно остро заточен. Для начала достаточно снять ей 170 единиц здоровья. После этого воительница вынет из ножен нехилый меч и станет действительно опасной женщиной! Обозлившись на вас, мисс начнет разбрасывать бомбы, дымовые



шашки, сюрикены и дротики. Если вы видите, что она готовится бросить бомбу, то отойдите немного назад — она сама на нее напорется. И главное, не теряйте врага из виду, иначе велика вероятность, что Кагами зайдет к вам со спины.

Конец сценария Рикимару (Rikimaru)

## Сценарий Аями (Ayame)

### Миссия 1 — A Test from the Master

То же, что и в сценарии Рикимару.

### Миссия 2 — The Mountain Bandits

Учитель направил Аями в небольшую деревушку, чтобы она прогнала напавших на нее бандитов.

**Шаг ①:** Ваша первая жертва — спящий бандюга в хижине на севере. Не торопитесь, идите туда и дождитесь, пока враг крепко уснет. Но учтите, что на рисовом поле к северо-западу находится крестьянин, который поднимет крик, если заметит вас.

**Шаг ②:** К востоку от вас есть еще одна хижина, около которой ходит головорез.

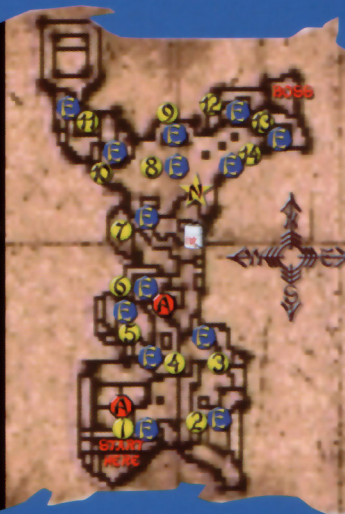
**Шаг ③:** Если вы не особенно шумели, то враг в овраге будет продолжать спокойно патрулировать свой участок. Убейте его, дождаввшись подходящего момента.

**Шаг ④:** Двигайтесь на юго-запад и поднимитесь по склону так, чтобы ваша голова не торчала из оврага. Пришейте ниндзя около дерева и бегите на северо-запад.

**Шаг ⑤:** Пригнитесь, поскольку неподалеку

АЯМЕ

THE  
MOUNTAIN  
BANDITS  
14 ENEMIES  
1 BOSS



от вас бродит враг. Разобравшись с ним, идите на север.

**Шаг ⑥:** Оказавшись около охранной башни, заберитесь на нее и повисните на руках, чтобы вас не заметил бандит (рядом с башней есть еще крестьянин). Подождите, пока он повернется к вам спиной, и тогда залезайте и рубите его ножами.

**Шаг ⑦:** На другой стороне пересохшего канала на севере расположился ниндзя. Убейте его и шагните на восток мимо крестьянина на юге. За домом в бочке можно найти лечащий предмет (healing potion).

**Шаг ⑧:** Зацепитесь гарпуном за западную часть второй охранной башни и наверх прикончите парня с мечом.

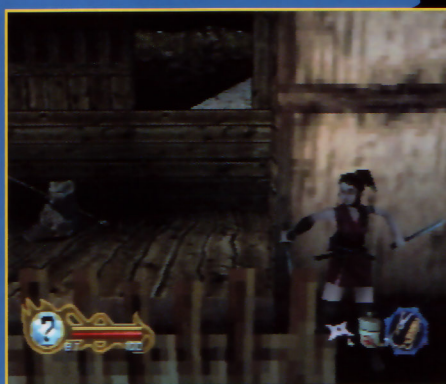
**Шаг ⑨:** В напоминающем лодку деревянном сооружении к северу отсюда спит самурай.

**Шаг ⑩:** Двигайтесь на запад к воротам. Теперь бегите вдоль западной части горы, и вскоре вы увидите лучника.

**Шаг ⑪:** Взберитесь по склону справа и дождитесь, пока враг спустится вниз. Подкрадитесь к нему сзади и перережьте горло. После этого вернитесь к похожей на лодку постройке.

**Шаг ⑫:** Двигайтесь вдоль горы на север, и вскоре вы встретитесь с лучником.

**Шаг ⑬:** Идя дальше, вы увидите бандита с копьем и пару валунов. Притаившись за ними, дождитесь, пока он покажет вам свою спину, после чего атакуйте.



**Шаг ⑭:** Спустившись с горы, бегите на юго-восток, и вы увидите, как лучник выходит из небольшого лесочка. В тот момент, когда он идет обратно, его и надо резать ножами. Теперь можно и к боссу наведаться.

**Босс — Baron (180 HP)**

Этот враг представляет опасность большей частью из-за размеров своего оружия. Аями со своими коротенькими ножками довольно непросто противостоять Барону. Не забывайте ставить блок и не давайте ему заходить к вам сбоку. Также неплохо действует прыжок с разворотом, позво-



ляющий вам быстро оказаться у врага за спиной.

### Миссия 3 — Lady Kei in Danger

В то время как Рикимару занимается зачисткой в замке Лорда Годы, Аями отправилась спасать жену и дочь правителя. Обязательно возьмите с собой лечащий предмет (healing potion) и горстку сюрикенов (shurikens).

**Шаг ①:** Аями начинает эту миссию во дворе замка. Двигайтесь на юго-запад и держитесь подальше от открытого пространства на востоке, поскольку там находится довольно нервная девица. Отыщите каменную дорожку и бегите по ней. Около факела посмотрите на восток — там ошивается самурай.

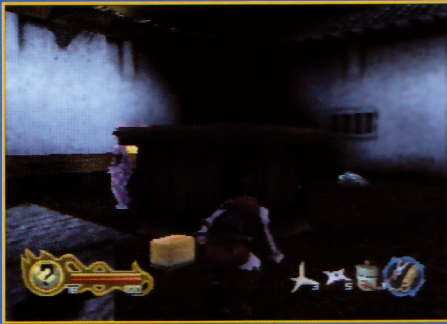
**Шаг ②:** Идите дальше по дорожке, пока она не приведет вас к зданию на востоке. Внутри пока не входите, иначе вас засечет мечник. Запрыгните на деревянную платформу и, спрятавшись за поворотом, загляните в дом. Если противника не видно, то вероятнее всего, он повернут к вам

АЯМЕ

LADY KEI  
IN DANGER  
3 ENEMIES  
1 BOSS







спиной, поэтому быстро забегайте внутрь и погромсайте его.

**Шаг 2:** В одной из деревянных корзин в комнате на северо-западе есть лечилка. Идите туда тогда, когда девица в смежной комнате, мимо которой вам придется пробежать, находится как можно дальше от дверного проема. После взятия приза возвращайтесь туда, где убили последнего недруга.

**Шаг 3:** В первой же комнате этого задания есть коридор, ведущий на юг. Пройдите по нему и спрячьтесь около следующего прохода. Вскоре появится самурай, которого нужно, естественно, прибить.

**Шаг 4:** Шагайте по коридору на юг, а потом на запад. Спрячьтесь за стеной около второго прохода и дождитесь, пока покажется ниндзя. Следуйте за ним, и когда тот пойдет на север, подкравшись поближе, прикончите.

**Шаг 5:** Продолжайте двигаться на запад по южному коридору и войдите в комнату справа. Спрячьтесь от бандита впереди за очередным проходом.

**Шаг 6:** Ступайте на север и в следующей комнате поверните налево. В коридоре прирежьте врага, когда тот пойдет на юг. Совершив смертоубийство, покиньте здание.

**Шаг 7:** Во дворе идите по тропинке к огням на севере. Не дойдя до них, пригнитесь, и, присмотревшись получше, увидите врага на северо-западе.

**Шаг 8:** Заберитесь на крышу дома, из которого вы только что вышли, и топайте на юг. Взгляните вниз и увидите корзину и ящик, неподалеку от которого ходит девица. Когда она отвернется, спрыгните вниз, и, спрятавшись за корзиной, выпотрошите ящик — внутри найдете гранату. После этого снова взберитесь на крышу и войдите в здание через ту же дверь, через которую вышли.

**Шаг 9:** Вернитесь в южный коридор и поверните направо. Остановитесь около вашего союзника в синем и осторожно загляните в следующую комнату. Когда лучник пойдет на север, убейте его.

**Шаг 10:** Двигайтесь на север и притаитесь около прохода. В комнате впереди находится лучник.

**Шаг 11:** Спрячьтесь и подождите, пока про-

тивник с копьем направится к северной стене. Тихо следуйте за ним и в подходящий момент устраните.

**Шаг 12:** Ступайте на юг через очередную комнату (пол скрипучий, поэтому передвигайтесь кувьками). В помещении справа будет лучник.

**Шаг 13:** Пробежите через большую комнату и, спрятавшись около двери справа, посмотрите на парня с копьем в коридоре. Когда тот глядит на дверь, подбегайте и атакуйте его. После этого поднимитесь по лестнице.

**Шаг 14:** На втором этаже прямо около лестницы бродит враг. Убив его, проходите в коридор слева.

**Босс — Genbu (300 HP)**

**Сильный, но слегка неповоротливый толстяк. Не отходите от него слишком далеко, иначе он начнет кидаться дымовыми шашками. Кидая же сюррикены, наоборот, приблизьтесь к Генбу, или он их перепрыгнет. Для победы в этом бою достаточно снять**



боссу половину здоровья.

#### Миссия 4 — To Save a Princess

Аями узнает, что принцессу Кику держат в какой-то лачуге на территории лагеря Лорда Тоды. Внимание! Если какой-либо враг засечет вас здесь, то всю миссию придется переигрывать. Поэтому передвигайтесь очень осторожно и убивайте врагов только незаметно.

**Шаг 1:** От входа в лагерь бегите на запад. Смотрите себе под ноги и перепрыгните сигнализационные деревяшки на земле. Поверните направо и, пройдя немного, быстро возвращайтесь назад и прячьтесь, поскольку вам навстречу пойдет ниндзя. Как только он повернется к вам спиной, вырежьте его.

**Шаг 2:** Продолжайте свой путь по восточной части лагеря. Пригнитесь и идите крадучись к холму на юго-востоке. Слева от вас на насыпи стоит враг.

**Шаг 3:** Спуститесь с холма и пригнитесь около дерева на юге. Совсем рядом патрулирует вражеский самурай. К востоку от вашей позиции находится ящик с отравляющим дротиком.

**Шаг 4:** От того места, где вы подобрали

АЯМЕ

TO SAVE

A

PRINCESS

13 ENEMIES

0 BOSSES

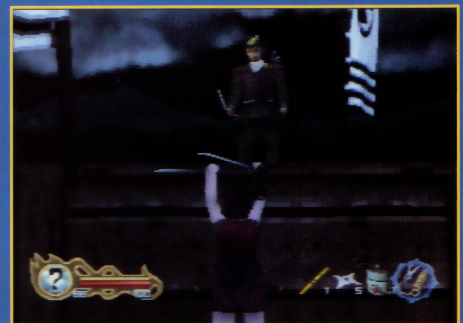


последний предмет, идите на запад и залезьте на охранную башню. Там пригнитесь и посмотрите на соседнюю башню. Дождавшись, когда лучник отвернется, встаньте и подстрелите его дротиком.

**Шаг 5:** За второй охранной башней бродит враг в капюшоне.

**Шаг 6:** Пригнитесь и сойдите с насыпи к южному уступу. Ниже вы обнаружите неприятеля.

**Шаг 7:** Двигайтесь на восток и спрячьтесь за грудой бревен. Когда охранник впереди пойдет в противоположную вам сторону, убейте его.



**Шаг 8:** Шагайте на запад, а потом на юг мимо деревьев, не наравшись при этом на деревяшки. На насыпи слева спрячьтесь за деревьями, и вскоре появится враг. Подкрадитесь к нему со спины и проткните ножами.

**Шаг 9:** Бегите по оврагу, и вы набредете на охранную башню. Заберитесь на нее и убейте лучника. Прежде чем спускаться, пользуясь случаем, внимательно осмотрите округу. Где-





то рядом находится пара врагов.

**Шаг ②:** Сначала прыгните вниз и убейте бандита на севере.

**Шаг ③:** Теперь идите на юг, и вы найдете второго супостата.

**Шаг ④:** Продолжайте двигаться вперед и спрячьтесь за деревянными барьерами. На западе и на юге от вас ходят охранники. Для начала убейте того, что на юге.

**Шаг ⑤:** Теперь на запад — за жизнью второго охранника. Убив его, посмотрите вперед — там хижина, а внутри искомая принцесса.

## Миссия 5 — Kubon Island

Лорд Года направляет Аями на остров Кубон, дабы та отыскала там похищенных крестьян.

**Шаг ①:** Идите вперед (на юг) и спрячьтесь за возвышенностью. Верхнюю платформу



прыгайте в воду. Опять плывите на юг, пока не обнаружите небольшой остров. По склону выйдите из воды и посмотрите на запад — там стоит парень с ружьем.

**Шаг ②:** Плывайте к следующему острову на юге. Поднимитесь по склону правее подводного туннеля и на берегу пригнитесь. На юго-востоке есть мечник, которого срочно нужно убить.

**Шаг ③:** Другой охранник пасется на противоположной стороне лагуны.

**Шаг ④:** На пляже западнее есть еще один враг. Подойдите сзади и убейте его.

**Шаг ⑤:** Около пещеры вы найдете ниндзя. Спрячьтесь около входа и последите за ним немного. Когда тот начнет созерцать водную гладь, прирежьте. Теперь плывите к острову на юго-западе.

**Шаг ⑥:** Выйдите из воды на восточной стороне острова.

Пригнитесь и посмотрите на запад — там на пляже патрулирует самурай.

**Шаг ⑦:** Идите на северо-восток и взберитесь на арку. Спуститесь на платформу внизу справа. Отсюда легко увидеть двух бандитов.

**Шаг ⑧:** Войдите в воду под аркой и плывите на юг к ближайшему охраннику. Подышав немного через трубочку (так противник вас не заметит), вылезайте из воды, когда потенциальная жертва повернется к вам спиной. Один удар — и все кончено.

**Шаг ⑨:** Идите на восток и прыгайте в воду. Гребите мимо корабля (к нему пока не приближайтесь) к следующему пляжу. Запрыгните на корзину около забора. На другой стороне стоит охранник с ружьем.

**Шаг ⑩:** Бегите на восток, поглядывая на ниндзя, патрулирующего каменную возвышенность. Пригнитесь и аккуратно поднимитесь по склону, ведущему на эту гору, и когда враг не смотрит, вырубите его.

**Шаг ⑪:** Двигайтесь вдоль берега и остановитесь около склона. Впереди вас — мечник, но не бойтесь, он вас не видит. Убейте

его и продолжайте двигаться на север.

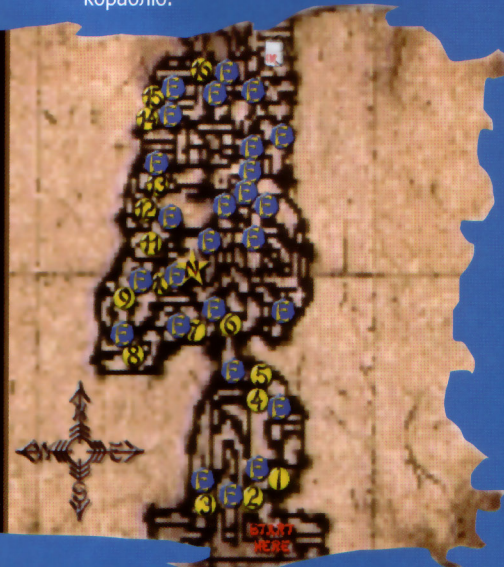
**Шаг ⑫:** Около еще одного склона опять присядьте и идите крадучись, пока не окажетесь за камнем около входа в пещеру. С севера придет самурай, который развернется как раз около вашего камня. Тут-то вы его и прибьете.

**Шаг ⑬:** Перелезайте через забор и идите к кораблю.

АЯМЕ

THE ISLAND FORT

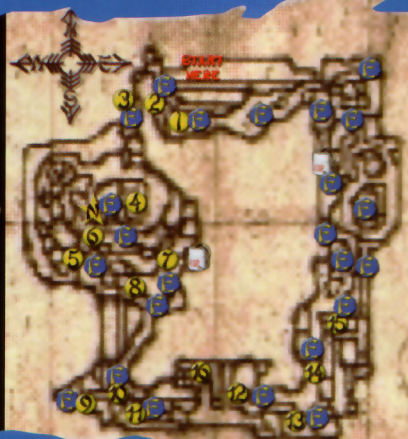
26 Enemies  
1 Boss  
0 Allies



АЯМЕ

KUBON ISLAND

24 ENEMIES



усиленно патрулирует враг. Когда он идет на восток, запрыгивайте на уступ и, догнав его, атакуйте.

**Шаг ⑫:** Бегите на запад вдоль горы и запрыгните на уступ. Пригнитесь и подождите, пока на севере около пляжа появится бандит. Спрыгните вниз и убейте его.

**Шаг ⑬:** Топайте на запад и прыгайте в воду. Плывайте вдоль острова, и когда обнаружите, что движетесь на запад, отыщите спуск, с помощью которого вы сможете тихо выйти из воды. Притаитесь и через какое-то время увидите ниндзя.

**Шаг ⑭:** Держась горы, идите на юг и снова

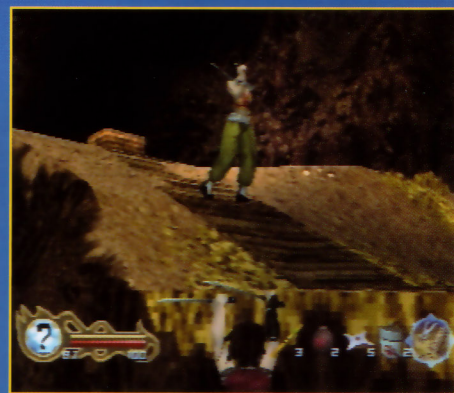


## Миссия 6 — The Island Fort

Аями стала свидетелем того, как похищенных людей высадили с корабля на остров. Теперь нужно их освободить, а заодно наказать тому, кто стоит за всем этим.

**Шаг ①:** Первого врага убить легко — он постоянно смотрит на корабль.

**Шаг ②:** Второй противник ходит по кораблю и так же редко глядит в вашу сторону.



**Шаг ③:** Спрыгните с западной части судна. На севере находится очередной охранник. Подкрадитесь к нему и привлечите его внимание простым, естественным вопросом. Шучу — просто убейте.

**Шаг ④:** Обогните корабль спереди и зацепитесь гарпуном за самый высокий уступ на востоке (там стоит факел). Преследуйте идущего на юг неприятеля и перережьте ему горло.

**Шаг ⑤:** Снова поднимитесь по склонам наверх и пригнитесь. Внизу вас из туннеля



выйдет враг. Зарежьте его, когда он пойдет обратно.

**Шаг ①:** Пройдите по туннелю и повернитесь лицом на восток. Внизу ходит охранник с винтовкой.

**Шаг ②:** Еще ниже на западе вы опять наткнетесь на парня с ружьем.

**Шаг ③:** У основания холма есть озерцо, в центре которого на островке стоит враг с лезвиями.

**Шаг ④:** Стоя на захваченном острове, посмотрите на север. С помощью гарпуна взберитесь на уступ. На самой вершине взгляните на северо-восток, и вы увидите недруга.

**Шаг ⑤:** Рядом с холмом находится охранная башня, на которой стоит человек с ружьем.

**Шаг ⑥:** На западе от башни есть колодец. Прыгните в него и плывите в первую пещеру слева. На небольшом участке земли вы найдете отравленный рис (poison rice). Взяв предмет, выбирайтесь наружу с помощью гарпуна.

**Шаг ⑦:** Покинув колодец, посмотрите на север, и на холме увидите врага с ножами. Не пытайтесь подойти к нему просто так — он вас заметит. Вместо этого зацепитесь гарпуном за уступ на западе. С уступа запрыгните на дом, а уже оттуда достать врага будет гораздо проще.

**Шаг ⑧:** Заберитесь на крышу самого высокого в округе здания. Внимательно оглядитесь, и вы увидите противника на крыше соседнего дома.

**Шаг ⑨:** Двигайтесь на север, и как только увидите ниндзя, спрыгивайте на низменность справа и бегите к горе. Убейте спящего охранника, после чего возвращайтесь обратно к тому месту, где увидели ниндзя.

**Шаг ⑩:** Подкрадываясь все ближе к неприятелю, прячьтесь за выступами в скале. Когда противник отвернется, вырубите его.

**Шаг ⑪:** Бегите на восток, и перед входом в тюрьму встретите врага с копьем. Парнишка почти слепой, поэтому убить его не составит труда.



АЯМЕ

QUARANTINE VILLAGE

14 ENEMIES  
3 BOSS



дом и, спрыгнув на него, проткните ножами. Теперь бегите дальше на восток, пока вас не заметили селяне.

**Шаг ⑫:** Двигайтесь на юг между домом и водой. Когда дом кончится, приг-



нитесь и подойдите к дереву на юге. Таким образом, вас не заметит лучник впереди и крестьянин на западе. Лучника, стало быть, надо убить.

**Шаг ⑬:** Запрыгните на крышу следующего дома на юге, пригнитесь и подойдите к ее западной части. Внизу стоит охранник.

**Шаг ⑭:** Ступайте к северной части дома, с которого вы спрыгнули и загляните за поворот. На юге стоит женщина-ниндзя. Она не ходит, а просто поворачивается в разные стороны, поэтому устранить ее будет несложно. Убив ее, быстро бегите обратно и спрячьтесь за тем же поворотом. Лучник на крыше здания подальше увидит труп и поднимет тревогу. Придется подождать, пока все уляжется.

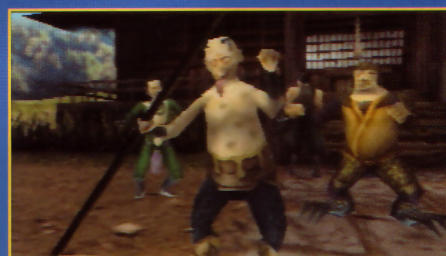
**Шаг ⑮:** Шагайте к домику на юге. На востоке на крыше постройки разгуливает лучник.

**Шаг ⑯:** Идите дальше на восток и заберитесь на крышу следующего дома. С другой стороны ошивается женщина-ниндзя, убить которую лучше всего, когда та смотрит на восток.

**Шаг 15:** Время отправиться к боссу.

**Боссы — Snake (50 HP), Frog (50 HP), Slug (50 HP).**

Три босса сразу! Но не стоит пугаться. Во-первых, вся эта троица имеет крайне слабое здоровье, во-вторых, двигаются противники



не шибко быстро. Убегайте от них, раскидывая по земле колючки. Когда вся команда нарвется на них, кидайте гранату. Надолго «храбрецов» не хватит.

Продолжение следует.

**Босс — Wang Dahai (130 HP)**

Ванг неплохо владеет мечом, но вот здоровье у старикана ни к черту. По возможности избегайте ближнего боя и закидывайте противника предметами. Особенно хорошо действуют колючки.

**Миссия 7 — The Quarantine Village**

Клан «Пылающий Рассвет» напал на деревушку мирных дистрофиков. Первостепенная обязанность Аяме — остановить резню.

**Шаг ①:** Для начала идите на юг и поднимитесь на холм. Посмотрите на юго-восток и узрите женщину-ниндзя. Когда она пойдет на восток, подбегите к ней и вонзите в нее свои «стальные когти».

**Шаг ②:** Ваша следующая жертва находится на крыше дома у северо-восточной части водоема.

**Шаг ③:** Устранив предыдущего врага, с той же крыши переберитесь на другой дом на севере. Спрыгните вниз и убейте ниндзя.

**Шаг ④:** На востоке вы найдете еще одного самурая.

**Шаг ⑤:** На следующей постройке на западе бродит женщина-ниндзя.

**Шаг ⑥:** Врага на открытом пространстве впереди проще всего убить с помощью отравляющего дротика.

**Шаг ⑦:** Бегите к дому на северо-востоке и залезьте на крышу. У восточной ее части около колодца ходит воительница. Когда та смотрит на стену, спрыгните вниз и ликвидируйте ее. После этого заберитесь обратно на крышу, чтобы вас не заметил враг неподалеку.

**Шаг ⑧:** Вскрабакайтесь на южную часть крыши дома около северного забора. Дворик на юге патрулирует охранник. Убейте его, когда он повернется спиной.

**Шаг ⑨:** На востоке двора около воды находится ниндзя. Заберитесь на ближайший

PlayStation





Прохождение игры на уровне сложности HARD

# DINO CRISIS 2

Данила Стрелков

## Важное замечание:

В этой игре динозавры будут появляться до тех пор, пока не исчерпается их заранее определенный запас для конкретной зоны. Не стоит радоваться, т. к. этот запас очень, **ОЧЕНЬ** велик.

После внушительного начального фильма идет сцена на движке игры, в которой происходит легкий "раздор" между Диланом и Региной, после чего Регина уходит в неизвестном направлении.

## Доки

Вы получаете контроль над Диланом. Просто идите в ту дверь, которую он предусмотрительно очистил своим мечет.

## Джунгли. Северный путь 1

Просто идите вперед, пока не начнется движковая сцена. На Дилана нападут сразу три зеленых велоцератора, с которыми ему придется сразиться. Когда вы вновь получите в свои руки контроль над Диланом, отступите к контейнеру и расстреляйте нападающих по одному. После боя идите налево для встречи с парой велоцераторов. Возьмите среднюю аптечку в правом верхнем углу (осторожнее - там еще "сладкая" парочка) и вернитесь на предыдущий экран. Поднявшись по лестнице в левой части экрана, вы попадете на развилку. Если вам интересно собрать побольше очков, стоит выбрать правый путь, если же вы хотите побыстрее пройти дальше, лучше идти налево. После этого вы увидите лестницу вниз, которая ведет в следующую локацию.

## Джунгли. Северный путь 2

Здесь нет ничего интересного, поэтому продолжайте ваш путь далее. Только будьте внимательны - здесь достаточно много велоцераторов.

## Джунгли. Северный путь 3

Здесь вам впервые встретится коричневый велоцератор. У него больше здоровья,

поэтому не расслабляйтесь, однако и не забывайте продвигаться дальше.

## Джунгли. Северный путь 4

После подъема по лестнице у вас будет два пути. Я советую забраться по лестнице справа - этот путь короче. В конце локации войдите в дверь, похожую на гаражную.

## Водонапорная башня

Прежде чем вы сможете дальше заняться вашими делами, вам предстоит посмотреть небольшую сцену на движке, в которой некто убежит от Дилана на башню. Получив снова контроль над Диланом, подберите красный предмет на полу. Это первый из дино-файлов, в котором рассказывается про велоцераторов. Обратите внимание на небольшой светящийся ящик на стене. Это Extinct Point Service (или в другой версии Vital Point Service, условно все же назовем его EPS). Посредством этого устройства вы можете покупать оружие, заряжать его, запасаться медикаментами и разными приспособлениями, а также записывать игру. Записавшись, идите в самую дальнюю часть локации и проходите в дверь, ведущую в сторону Военного комплекса.





## Проход к Военному комплексу 1

Для начала внимательно следите за появлением новых велоцерапторов, дабы не растерять драгоценное здоровье. Когда достигнете развилки, зайдите в небольшое ответвление слева и возьмите среднюю аптечку. После этого продолжайте ваш путь направо.

## Проход к Военному комплексу 2

Тут особого ничего нет, поэтому, отстреливаясь от рапторов, двигайтесь дальше.

## Перед Военным комплексом

Прежде чем вы сможете что-либо сделать, придется просмотреть вставку. Отличный полет контейнера, отличный прыжок Дилана и просто замечательный одноглазый тиранозавр в качестве противника. М-да... С началом боя сразу поднимитесь по ближайшей лестнице и пробегите по верху до спуска. Спустившись, бегите дальше (чем быстрее, тем лучше, поскольку тиранозавр следует за вами по пятам) и вновь наверх, но уже по другой лесенке. Бе-

выходу вы обнаружите, что тиранозавр еще не ушел. Бегите на два экрана вперед и входите в единственную имеющуюся дверь.

## Хозяйственное хранилище

Пройдите по коридору в следующую комнату и возьмите со стола файл с описанием хранимых предметов. Теперь пройдите налево и используйте полученный ранее ключ для открытия красной панели. Взяв из ниши Карточку Исследовательского комплекса, Дилан окажется запертым в комнате. На его призывы о помощи по радио отзовется Регина.



гом! Когда Дилан спустится по последней лестнице и пробежит чуть вперед, в него начнут стрелять непонятного вида люди. Тиранозавр их отвлечет, что даст Дилану возможность убежать внутрь Военного комплекса.

## Военный комплекс. Вход

В первый заход здесь нет врагов, однако они потом появятся. Идите в левый нижний угол и возьмите с пыльного стола дино-файл о тиранозавре. После этого проходите в белую дверь (другого пути все равно нет).



## Доки Место высадки

Теперь вам предстоит некоторое время играть за Регину. Для начала советую вам спуститься обратно на корабль и записаться. После этого идите к красному огоньку на решетке и используйте парализатор (у вас второе оружие) для открытия двери.

## Доки Подвесной мост

Не волнуйтесь насчет вибрации, просто под мостом проходит тиранозавр. Он вас не видит, поэтому спокойно осмотрите труп в углу для получения дино-файла об аллозавре. Переходите через мост и входите в очередную дверь.

## Джунгли Южный путь 1

Собственно, здесь нет абсолютно ничего интересного, кроме рапторов, поэтому идите дальше.

## Джунгли Южный путь 2

Пройдите вперед, пока не увидите синюю

дверь. Пока что вам туда идти рано, поэтому поворачивайте налево и идите в сторону Исследовательского комплекса.

## Проход

### к Исследовательскому комплексу

Отойдя к лестнице, попробуйте на нее забраться. Не очень приятная встреча, правда? Аллозавр, видимо, по доброте душевной попытался придавить Регину джилом, а теперь еще и скушать хочет. Так дело не пойдет. С моей точки зрения, лучше всего следовать такому сценарию боя:

1. Поднимитесь по лестнице справа.
2. Стреляйте в аллозавра, отходя немного назад (4-5 шагов).
3. Подойдя к вам, он не сможет атаковать,



поэтому прыгнет к вам.

4. Перед прыжком он отойдет чуть назад. Используйте этот момент, чтобы спрыгнуть вниз.

5. Стреляйте в него, пока он не спрыгнет обратно к вам.

6. Опять наверх и все сначала.

После расправы с аллозавром проходите дальше.

## Исследовательский комплекс.

### Задний двор

Здесь вам особо нечем заняться, просто продолжайте ваш путь до двери, покрытой плющом. Пропустите эту дверь, пройдите правее и заходите в Комнату контроля.

## Исследовательский комплекс.

### Комната контроля

Возьмите файл об уничтожении растений, пополните боезапас в имеющемся здесь EPS, запишитесь и выходите обратно на Задний двор. Опять эти странные люди со странным оружием. Убегая, один из них срывается и повисает на краю моста. Осуществив операцию по его спасению, Регина снимает необычный шлем и обнаруживает... девочку. Как только Регина прикует ее наручниками в контрольной комнате, управление вновь перейдет к вам. Купите в EPS огнемёт и запишитесь. Теперь возвращайтесь в Южный путь 2 и проходите в ту самую синюю дверь, которую вы пропустили в прошлый раз.

## Переход.

### Южная зона ядовитых растений

Берите ваш огнемёт и выжигайте растения, "плюющиеся" ядовитым газом. Если будете действовать достаточно быстро, можете получить комбу из 13 попаданий, а это 5600 очков.

## Переход.

### Северная зона ядовитых растений

То же, что и в предыдущей локации, только комбу чуть поменьше можно получить - 11 попаданий. Войдя в дверь в конце, вы попадете к Водонапорной башне. Запишите игру,



перезарядите оружие и направляйтесь к тому месту, где заперт Дилан (Хранилище). В локации Проход к Военному комплексу 1 на Регину вновь нападут странные люди. Ух, как они надоели уже! Дальше на пути вам встретятся птеранодоны. Будьте с ними ос-



торожнее: они очень быстрые и притом еще летают. В хранилище подберите с пола ключ, брошенный Диланом, и направляйте свои стопы в Коридор военного комплекса. Там ударьте своим волшебным ножом по красной панели и проходите в комнату управления.

## Военный комплекс. Комната управления

Поднимитесь по лестнице слева и возьмите файл с инструкциями по использованию ключей. Спуститесь обратно и, пройдя до конца, вставьте имеющийся у вас ключ в странного вида машину. Проверьте машину еще раз и заберите синий ключ. Настало время вытащить Дилана из плена. Вернитесь в Хранилище и используйте синий ключ на синей панели на стене. Регина расскажет Дилану о странной девочке, которую она нашла, и они вместе вернутся на корабль. Оказывается, кто-то от души там повеселился, раздолбав все оборудование, включая двигатель перемещения во времени. Теперь надо найти хоть какие-то запчасти, иначе Дилан и Регина застрянут в этом времени навечно.

## Рубка

Запишите игру в EPS и купите Heavy Blade из раздела Tools. Теперь можно идти дальше.

## Палуба

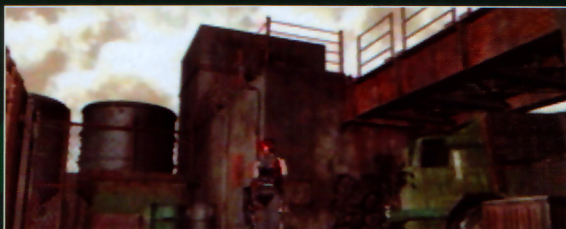
Пройдите вдоль борта и поднимитесь по лестнице в доки.

## Доки. Место высадки

Приготовьтесь принять бой с Аллозавром. Лучшее всего использовать описанный ранее метод с лестницей в той точке, откуда аллозавр, собственно, и появляется. Убив его, идите в единственную доступную дверь.

## Джунгли Проход к северному пути

Здесь вам встретится очередной аллозавр. Убейте его и идите до маленького водопада. Проверив водопад, вы заметите упавший лист, который поплывет по воде. Проверьте то место, где он исчезнет, чтобы взять карточку 3rd energy. После этого идите дальше до Северного пути 1. Ну, здесь вы уже и так все знаете, поэтому, убивая по пути рапторов, направляйтесь к Водонапорной башне. По пу-



ти вы заметите тиранозавра, однако не беспокойтесь - он вас опять не видит. У Водонапорной башни восполните недостаток в боеприпасах, запишитесь и идите в дверь, ведущую в Переход к Южному пути. Дальше уже проторенной дорожкой направляйтесь к Исследовательскому комплексу. Там вы можете записаться в комнате управления и пополнить боезапас. После этого, используя свой меч-те, очистите овитую плющом дверь и входите внутрь Исследовательского комплекса.

## Исследовательский комплекс. Вход

М-да, малыши доедают мертвого раптора. Отвратительно... Идите налево и встречайте новый вид динозавров - Овирапторов. Бегите дальше по коридору, только не забывайте отстреливать нападающих рапторов. В конце вы увидите красный огонек. Используйте на нем карточку исследовательского комплекса и входите в дверь.

## Исследовательский комплекс. Проход

Здесь ничего интересного нет, поэтому спокойно идите налево и заходите в дверь.

## Исследовательский комплекс. Генераторная

Пройдите по комнате до конца и возьмите файл с записями исследователя. После этого очистите плющ на двери и проходите дальше.

## Исследовательский комплекс. Комната исследований

Идите налево к трем небольшим клеткам. Проверьте ту, где горит зеленый огонек, и вы обнаружите дино-файл о Компсогнатусе (те маленькие твари, пожиравшие труп раптора). Теперь закройте вентиляционный люк и идите на предыдущий экран и вниз. Подобрав файл с дневником исследователя, закройте вентиляцию рядом с EPS, пополните боезапас и запишитесь. Теперь уберите плющ с двери и войдите в нее. Идите направо и используйте карточку исследовательского комплекса на красной панели у двери. Опс... Эта маленькая дрянь утащила нашу карточку! Надо что-то придумать.



## Итак:

1. Гоните мелюзгу к вентиляционному отверстию у входа в генераторную.
2. Зайдите в генераторную, закройте люк рядом с дверью и го-

ните Компсогнатуса дальше до следующего люка.

3. Заходите в комнату исследований и закройте ближайший люк.

4. Самое сложное - гоняйте его по комнате, пока не загоните в клетку, после чего карточка снова будет у вас. Теперь сохраните игру и выходите в дверь рядом с EPS. Вновь используйте карточку на пульте у двери (теперь ее никто не отнимет). Будьте внимательны, т.к. теперь локация заполнена динозаврами.

## Исследовательский комплекс. Лаборатория

Здесь есть два предмета: файл с отчетом о неопознанном трупе и Батарея. Теперь настало время вернуться на корабль и приступить к мини-игре.





### Рубка

Дилан обнаруживает, что пленница исчезла. После разговора с Региной выясняется, что пленница не была одной из выживших, а значит, им надо искать где-то еще. Используйте контрольную панель и выберите в качестве точки назначения Комплекс 3rd Energy. Корабль начнет качать, и Регина увидит, что их атаковали Плезиозавры. Вы снова контролируете Дилана. Запишитесь и выходите на палубу для прохождения мини-игры.

### Отстрел плезиозавров и птеранодонов

Отличная мини-игра. Вот несколько советов по ее более эффективному прохождению:

1. Стреляйте Плезиозаврам в голову. Выстрел в шею не наносит достаточно повреждений.
2. Будьте готовы убить ВСЕХ Плезиозавров.
3. Если тяжело, не обращайте внимание на Птеранодонов: они наносят ощутимо меньше вреда, чем Плезиозавры.

После окончания этой мини-игры вы прибываете в Комплекс 3rd Energy, и под ваше управление "выдадут" Регину.

### Рубка

Теперь вы управляете Региной. Купите в EPS Heavy Machine Gun или Sub Machine Gun. Луч-



ше, конечно, Heavy, поскольку убойная сила у него явно больше. Не забудьте докупить картридж на 1000 патронов для Heavy Machine Gun (для обычного не нужно - там и так 1000). После этого выходите на палубу.

### Палуба

Просто проходите вперед и выходите к докам Комплекса 3rd Energy.

### Комплекс 3rd Energy. Доки

Если у вас Heavy Machine Gun, стреляйте по каждому Плезиозавру 2 раза, тогда он откинет концы. С обычным пулеметом придется потратить больше времени.

**Примечание:** Это место для сбора очков. После боя вернитесь на корабль, перезарядите оружие и снова в доки. Плезиозавры опять будут в вашем распоряжении. Как только настреляетесь, переходите в следующую зону.

### Комплекс 3rd Energy. Переход 1

Опять место сбора очков. И вновь, настрелявшись, идите дальше.

### Комплекс 3rd Energy. Переход 2

Будьте внимательны, т.к. это место кишит Птеранодонами. Вы можете просто пробежать до следующей зоны или пострелять вдоволь. Мне удалось собрать 15-ступенчатое комбо здесь.

### Комплекс 3rd Energy.

#### Складская зона

Это место тоже заполнено Птеранодонами. Бегите вперед, пока не увидите грузовик. Проверьте его, и вы получите дино-файл о Птеранодонах. Идите дальше и подберите с пола файл с записками солдата. Теперь используйте карточку 3rd Energy, которую вы подобрали в Джунглях, на красной панели и проходите в следующую зону.

### Комплекс 3rd Energy. Переход 3

И вновь место жатвы очков. Как закончите, идите дальше.

### Комплекс 3rd Energy.

#### Комната управления

Спуститесь дважды по лестницам и возьмите ключ от ящика. Пройдите наверх на следующий экран, пока не увидите EPS справа и стол слева. Общитесь ближайший к EPS стол, чтобы найти дино-файл о Мозазавре. После этого проходите в правую дверь.

### Комплекс 3rd Energy

#### Складская зона 2

Тут тоже много Птеранодонов, но мне кажется, они легко мрут от Heavy Machine Gun'a. Пройдите до конца и общитесь труп, чтобы получить ID карту механика. Теперь вернитесь к переходу номер 3. Используйте ключ на ящике (вы его не пропустите, поскольку он подсвечивается), и вы получите файл с охранным кодом лифта. Запомните код и вернитесь в комнату управления. Запишите игру в EPS и используйте ID карту на красную панель рядом с лифтом. Теперь нужно ввести код лифта - и вперед!

### Проход к нижнему уровню

Идите вперед до следующей зоны.

### Нижний уровень Лифт

Идите налево и включите большой монитор. Регина услышит сигнал тревоги и реактивирует основной источник питания. Теперь вы снова управляете Региной. Вам необходимо использовать вторичное оружие для реактивации источника энергии. Нужно бить им по красным панелям.

### Вот небольшая подсказка:

Обозначим панели числами слева направо от 1 до 3

Вот комбинация: 1,2,3,2,3,2,1,3,3,1,2,1 и 3,(1,3,2 почти вместе).

После этого Регина услышит сообщение о том, что питание восстановлено, и включатся компьютеры в этой же зоне. Спуститесь по лестнице, пробегите в другой конец зала и поднимитесь к верхнему компьютеру. Взяв костюм и файл с записками механика, используйте нижний компьютер.

## ВПЕРВЫЕ СПЕЦВЫПУСК ХАКЕРА с CD-ROM!



Море нужной информации



CD-ROM диск с нужными програми!



Наша Супер-наклейка в подарок!

## Лучшие X-материалы за год

Зимнее заподлостроение

Взлом таксофонов:

звоним на халяву

X-гороскоп

Порочный софт

на компакт-диске

X-vugeo

Море новогодних

подарков inside

Всё это в Новогоднем X-спеце для тебя и твоих друзей!

СПЕЦВЫПУСК  
**ХАКЕР**  
#6

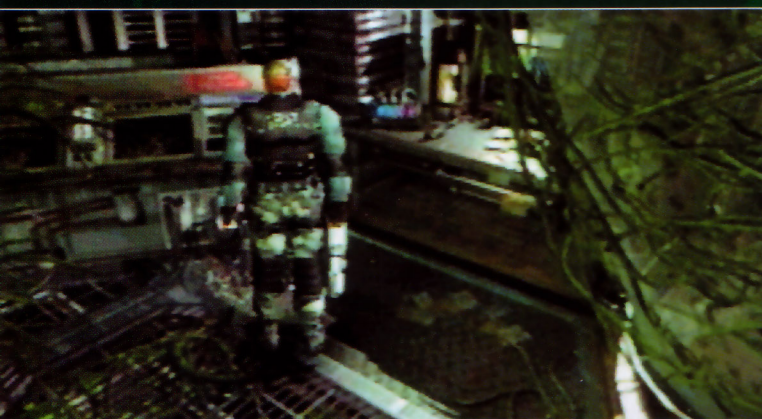
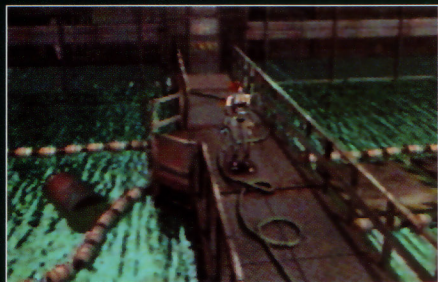


## Шахта лифта. Внутри

Прежде чем вы сможете что-либо сделать, сработает аварийное отключение, а на Регину нападут Мозазавры. Используйте ваше второе оружие для парализации и добейте их из вашего пистолета. Не беспокойтесь, патроны в нем бесконечны. С этого момента будьте аккуратны, поскольку на вас часто будут нападать. Идите направо и вниз. После длинного прыжка войдите в единственную дверь.

## Комната контроля циркуляции воды

В этой комнате есть EPS. Идите налево и возьмите файл с описанием работ. Не забудьте купить Aquagrenade и самый дорогой расширительный картридж к нему. Запишите игру и идите направо в следующую зону.



## Подводный уровень. Транспортный проход 1

Будьте осторожны, здесь есть Мозазавры. Идите наверх в следующую зону.

## Подводный уровень. Транспортный проход 2

Вы заметите что-то наверху, однако пока это не удастся взять. Через 2-3 экрана вы обнаружите лифт, который пока не действует. Позже вы сможете включить питание, а пока идите в следующую зону.

## Комната циркуляции воды

Идите прямо, пока не доберетесь до двери. Не входите в нее, а поднимитесь на ящики рядом с дверью. Идите направо, пока не увидите треснувшую колонну. Один выстрел из Aquagrenade - и колонна развалится, открывая вам доступ в верхнюю часть Транспортного

прохода 2. Войдя в доступную дверь, проверьте красный огонек для включения питания лифта. Идите налево, возьмите свечу и возвращайтесь в Комнату контроля циркуляции воды. Используйте свечу на большой компьютер и включите его. Две задвижки, ранее блокировавшие ваш путь, откроются, и на мониторе загорится зеленый свет. Теперь идите в ту дверь, рядом с которой вы прыгали по ящикам.

## Внутри охладительной системы

Здесь есть EPS, при помощи которого вам надлежит пополнить запас гранат и записать игру. После этого воспользуйтесь лифтом слева. Идите налево и возьмите Городскую карточку с трупом. Также не забудьте подобрать дино-файл о Плезиозавре, прежде чем воспользоваться следующим лифтом. Входите в дверь и приготовьтесь к встрече с боссом.

## Реактор 3rd Energy

Регина добралась до реактора, вот только появляется большая такая проблема, на много тонн. Плезиозавр в своем желании поужинать Региной разрушает часть реактора. Включается аварийная система, запирающая отсек для предотвращения взрыва. Теперь надо уничтожить босса, чтобы отключить систему.

## Вот мой метод уничтожения:

1. Идите на следующий экран (просто нажмите вперед и перейдите).
2. Идите направо (в



Вернитесь на корабль и купите противотанковую винтовку, а также chainmine в качестве второго оружия. На самом деле вам важнее будет chainmine, но ружье против танков как нельзя лучше подходит для уничтожения крупных тварей. Записав игру, сходите с корабля и идите в те же ворота, в которые прежде вошла Регина.

## Вход в город. Дорога

Будьте осторожны, в этой зоне обитают два сине-красных раптора. Слава богу, они будут нападать по одному. С ними лучше всего справляться при помощи противотанковой винтовки. Пройдите дальше, не входя в дверь, и возьмите дино-файл об Иностранцевии. Теперь можно заходить в дверь.

## Склад контейнеров

Здесь нет в первый ваш заход рапторов, поэтому спокойно идите почти до конца. В самом конце на вас выпрыгнет Аллозавр. Убейте его и запишите вашу игру в EPS. Теперь возвращайтесь в предыдущую зону и идите от места подбора дино-файла направо до двери, овитой плющом. Очистите дверь и заходите в нее.

## Берег озера 1

Пройдите чуть вперед, и Дилан обнаружит ос-



тавленную Дэвидом метку. Откуда-то появится Регина и после совсем недолгого разговора вновь уйдет в никуда. Будьте осторожны, эта местность наполнена Овирапторами. Идите по дороге до следующей зоны.

## Берег озера 2

Здесь тоже много Овирапторов. Осторожно продвигайтесь до следующей локации.

## Пещера 1

Используйте Chainmine, чтобы разбить камень. Пройдя дальше, вы увидите большую аптечку. Разбейте еще один камень и возьмите ее. Дойдя до конца, поднимитесь по лестнице в следующую зону.

## Пещера 2

Пройдите немного вперед, и вы встретитесь с очередным динозавром - Иностранцевией. Этот вид достаточно опасен, старайтесь не подпускать таких близко. Идите вперед, пока не увидите лестницу в следующую локацию.

## Пещера 3

В общем-то, здесь нет ничего интересного, кроме собирания очков. Вы можете пойти ко-

нижную правую часть).

3. Нажмите и держите R1 и быстро-быстро нажимайте L1 для автозахвата цели.
4. Как только вы увидите голову Плеза, стреляйте. Он уплывет обратно.
5. Идите в нижнюю правую часть экрана (не переходите на следующий).
6. Ждите в этом месте и повторите операцию с выстрелом.
7. Повторяйте шаги до полного уничтожения босса.

Ну вот, защитная система отключилась, можно продолжать свой путь. Идите наверх, пока не увидите ящики. Заберитесь на них, потом еще выше и затем прыгайте направо на мост. Идите по нему и возьмите большую аптечку. Теперь опять направо и прыжками до самого лифта. Включите панель справа от лифта и поднимайтесь на нем в Эдвард сити.

## Вход в город. Доки

Спуститесь по лестнице и просмотрите заставку о встрече Регины и Дилана. В момент их разговора кто-то выйдет на связь. Это окажется Дэвид, который сообщит о найденных выживших. Однако связь прервется прежде, чем он скажет их точное местонахождение. После этого Регина разблокирует ворота в город. Теперь вы опять управляете Диланом.



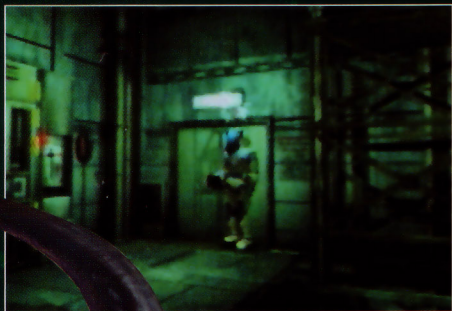
ротким путем, если разобьете камень справа. В конце спуститесь по очередной лестнице.

### Пещера 4

Здесь есть два камня, которые можно разбить. Для продолжения пути вам надо разбить левый. Идите дальше до двери в новую зону.

### Командный пункт. Внутреннее помещение

Здесь есть EPS, где вам надлежит пополнить боезапас и записать игру. Если хотите, можете вернуться в пещеру и заработать побольше очков, если же нет, поднимайтесь по лестнице, и вы встретитесь с Региной. Как только Регина прыгнет вниз, появится Аллозавр, явно желающий ею отобедать. Дилан его уничтожит, однако с новоявившимся Региной придется справляться самой. Дилан даст ей сигнальные ракеты, чтобы она указывала точки для стрельбы. Вы управляете Региной. Возьмите в



руки тяжелый пулемет, уничтожьте Аллозавра, пробегите направо и пометьте сигнальной ракетой ящики, чтобы Дилан смог их уничтожить. После этого поднимитесь по лестнице и идите направо. Вы управляете Диланом. Идите туда, где находится Регина. Не стоит особенно бояться Аллозавров: противотанковое ружье - отличное средство борьбы с ними. Продолжайте движение вниз до следующей зоны. Вы вновь управляете Региной. Бегите к Дилану и послушайте его отзыв об их совместной работе. После этого они вместе перейдут в следующую зону.

### Командный пункт. Внешний периметр

М-да, большое количество трупов. Возьмите дино-файл о Трицератопсе и запишите игру в EPS. После этого идите вниз. Дилан видит умирающего детеныша Трицератопса. Пришедшая мамаша считает Дилана и Регину убийцами и начинает злиться. Дилан и Регина прыгают в джип, уворачиваются от атаки, и... начинается еще одна мини-игра.

### Отстрел трицератопсов.

Тоже очень веселое развлечение: просто стреляйте и выигрывайте. Если хотите побольше очков, стреляйте во время атаки динозавра. Таким образом, вы получаете дополнительные очки. Удачи! Отлично, вот только Регина пропустила обрыв. Упс... Смотрите замечательный мувик, после чего наши герои оказываются в городе.

### Город. Жилые кварталы 1

Дилан и Дэвид злятся, что не смогли никого спасти, однако Регина напоминает им о вто-



рой части миссии - найти диск с данными по проекту 3rd Energy. Дэвид уходит, Регина следует за ним, а вы будете управлять Диланом. Для начала возьмите дино-файл об Овирапторе в правой части экрана. Теперь идите налево, поднимитесь по лестнице и возьмите большую аптечку. После этого можете заходить в магазин Робсона.

### Магазин

Пополните патроны из EPS, возьмите файл с бумагами владельца магазина и ключ от жилых кварталов. Записав игру, выходите на улицу, спускайтесь по лестнице и идите направо. Вам надо добраться до двери в правой части зоны, по пути отбиваясь от назойливых Птеранодонов.

### Город Жилые кварталы 2

Идите вниз до следующей двери, по пути отстреливая Овирапторов. Используйте ключ от жилых кварталов, чтобы пройти в следующую зону.

### Город Складские кварталы

Ого, этот одноглазый тиранозавр никак не хочет оставить Дилана в покое. Придется воспользоваться услугами случайно подвернувшегося танка. Еще одна мини-игра... Стрельба из пушки по тиранозавру и поиск выхода. Вы можете стрелять по тиранозавру обычными снарядами, а можете использовать ослепляющие заряды для его парализации на несколько секунд (ослепители ограничены по количеству). В любом случае вам необходимо его завалить, после чего расчистить себе дорогу дальше. Тиранозавр будет снова и снова приходить в себя, так что не мешкайте. Одно приятно: путь к свободе лишь один, и заблудиться вам не дано. Доехав до выезда, Дилан успевает под закрывающиеся ворота... ну, не совсем успевает, танк все же оказывается зажат. Но хоть от тиранозавра оторвались.

### За городом. Шоссе

Идите на следующий экран и возьмите противогаз. Опять на Дилана напали. Только теперь его спасает та самая девочка, которую отпустила Регина. Она теряет ожерелье, которое напоминает Дилану оже-

релье его давно исчезнувшей сестры. После слезной истории Дилан и Регина оказываются в рубке корабля. Теперь вы управляете Региной. Посмотрите на панель управления и выберите Джунгли в качестве пункта назначения. Запишите игру в EPS, сходите с корабля и идите к водонапорной башне через северный путь. Пополните боезапас, запишите игру и направляйтесь к Переходу к Южному пути. Идите в Южную зону ядовитых растений. Пройдите наверх, пока не увидите красный знак. Теперь спуститесь вниз по лестнице.

### Зона ядовитого газа

Бегите вниз до следующей зоны.

### Комната уничтожения отходов

Прикупив патронов и записав игру в EPS, выходите в дверь слева.

### Пусковой комплекс

Будьте внимательны, здесь водятся красные рапторы. Пройдите до самого конца зоны, спуститесь по лестнице и войдите в единственную дверь.

### Комната управления данными

Возьмите диск 3rd Energy из компьютера, идите налево и подберите последний дино-файл о Гигантозавре. После этого выходите в ту дверь, откуда вы пришли, и поднимайтесь по лестнице. О мой бог, опять этот одноглазый урод! В него уже из танка стреляли, а он все живой. Однако помощь приходит с неожиданной стороны. Появляется гигантозавр и после недолгих "разговоров" скидывает тиранозавра ко всем чертям.

### Комната управления данными

Регина сильно напугана. Пришедший к ней Дилан сообщает о том, что все в порядке и он подогнал корабль поближе, как вдруг раздается сигнал тревоги, а затем женский голос сообщает о начале процедуры запуска ракеты. М-да... Попали... Дилан спешит начать процесс эвакуации, а Регина заходит внутрь пусковой шахты, чтобы попытаться деактивировать ракету.

### Пусковой комплекс. Шахта

Гигантозавр "заходит" внутрь шахты, разнес стену, и нападает на Регину. Регина использует газовый вентиль, чтобы слегка подпалить шкуру динозавра. Но вот беда: опять аварийная ситуация и мостки на пути к ракете опускаются вниз. Что ж, придется преподать урок этому гигантозавру. Собственно, метод уничтожения вам уже был показан. Вам нужно по очереди открывать вентили подачи газа и поджигать струю при помощи своего оружия. Повторяйте процедуру, пока гигантозавр не отбросит коньки. Мосты поднялись, и вам открыт путь дальше. Идите до самого





конца прохода и проверьте экран компьютера на стене. Итак, повторяется история с выключателями, только их теперь не 3, а 5 штук. Бейте по загорающимся красным цветом панелям своим парализующим клинком, и в результате поднимется еще один мост, открывая вам доступ к самой ракете. Идите через поднявшийся мост, затем вдоль самой ракеты и поднимайтесь на лифте вверх. Пройдя до конца, используйте компьютер для открытия доступа к панели управления ракеты и деактивируйте тревогу. Теперь можно идти обратно и смотреть отличнейший мувик под названием "Гигантозавр и ракета".

### Комната управления запуском

Вокруг Регины сплошной пожар. Будьте внимательны, следующие зоны заполнены Иностранцев. Советую вам купить ракетную установку и пару расширительных картриджей к ней. Записав игру, спускайтесь по лестнице в следующую локацию.

### Запасной выход. Коридор 1

Здесь полно Иностранцев, однако с ракетной установкой они побеждаются очень быстро. Идите прямо до двери в следующую зону.

### Запасной выход. Коридор 2

Те же самые враги и тоже в большом количестве. Убивая динозавров, пройдите до конца и выходите из этого проклятого комплекса.

### Запасной выход. Снаружи

Регину встречают Дилан и Дэвид, и они все вместе отправляются на корабле по реке дальше от комплекса.

### Берег реки. Перед дамбой

Опс. А путь-то закрыт задвижками. Хорошо, что зоркая Регина замечает вентиль, при помощи которого можно открыть задвижки вручную. Дилан и Дэвид отправляются выполнять "чисто мужскую" работу по разблокировке пути. Когда Дэвид начинает крутить вентиль, к нему сзади тихонько так подходит раптор. Заметив это, Дилан хватается пулемет и...

### Еще одна мини-игра.

Отстрел рапторов, пока Дэвид крутит вентиль. Рапторы будут нападать с трех сторон: справа, снизу и слева. Лучший метод их уничтожения - держать прицел вблизи Дэвида и стрелять по рапторам, когда они готовятся укусь его. Отличная работа, вот только Аллозавр решил перекусить нашими героями. Дэвид спасает Дилана, сбросив его в воду, однако сам становится добычей Аллозавра.

### Джунгли. Незвестная зона 1

Дилан очнулся и увидел ту странную девочку, которая помогла ему в городе. Она пытается ему что-то сказать, и он понимает, что она зовет его с собой. Главная задача - охранять девочку. Возьмите в руки противотанковое ружье и зажмите R1. Как только девочка останавливается, это для вас сигнал об атаке. Жмите L1 для наведения и отстреливайте Ови-рапторов на всем пути до следующей зоны.



### Джунгли. Незвестная зона 2

Все точно так же, как и в первой зоне. Для подъема вверх используйте лестницу слева.

### Комплекс. Перед входом

Девочка убегает, оставляя вас одного. Насчет противников особо беспокоиться не стоит: тут только велоцерапторы, которые для вас не должны составлять проблем с противотанковой-то пушкой, хе-хе). Идите в ту сторону, куда убежала девочка, и поднимитесь по лестнице. М-да, активировался лазерный барьер, а значит, придется его отключить. Чтобы сделать это, надо задействовать четыре запасных замка:

1. Нижний левый.
2. Верхний левый.
3. Нижний правый.
4. Верхний правый.

После этого подойдите к барьеру и воспользуйтесь панелью перед ним. Сделав все это, идите вверх в следующую зону.

### Комплекс Вход

Возьмите со стола файл с завещанием командующего и идите направо в следующую зону.

### Комната командующего

Возьмите со стола файл с планом Ноева ковчега и запишите игру в EPS. Если хотите заработать побольше очков, приготовьтесь долго и упорно стрелять в Гигантозавра из ракетной установки. Главное - не забудьте про аптечки, их понадобится достаточно много. После записи идите в следующую комнату.

### Большая лаборатория

Спуститесь вниз по лестницам и приготовьтесь к очередному сюжету. Девочка включает голографический проектор. Человек на голограмме говорит о том, что его жену убил динозавр и его дочь находится в критическом

состоянии. После этого человек говорит, что он - член отряда Т.Р.А.Т. по имени... Дилан. Вот это новость! Оказывается, эта девочка - дочь Дилана. М-да, понятно, почему он в таком ступоре, не каждый день такие новости бьют по голове. После этого голограмма говорит настоящему Дилану, что за дверью есть Ворота во времени, в которые можно войти лишь один раз, и что Дилану надлежит вернуться в свое время вместе с Региной и Паулой (так девочку зовут). Следуйте за девочкой в следующую комнату.

### Большой транспортный зал

Что-то не так, женский голос сообщает о ручном включении режима самоуничтожения. В зале появляется неизвестный человек, который запускает диск в сторону Дилана и Паулы. Дилану удается его повалить, но тут приходит Гигантозавр и портит все (как обычно). Дилан убегает с моста и почти в ту же секунду Гигантозавр этот мост переламывает, как тростинку. Бегите налево, до следующего моста. Как только пройдет движковая вставка, СРАЗУ бегите вперед, не останавливаясь. Гигантозавр обвалит мост, и если Дилан будет на нем - Game Over. Произошло повреждение отсека, и была включена система экстренной блокировки. То есть нас заперли в одном зале с Гигантозавром. Круто... Бегите вверх к монитору и активируйте его. Теперь надо бежать вниз до барьера, закрывшего проход, и включить монитор там. Система наведения орбитального орудия теперь подготовлена. Осталось добежать до центрального монитора и нажать на заветную кнопку. М-да, орудие что надо: не просто размазало Гигантозавра, но еще проделало смачную дыру в полу. Насмотревшись на разрушения, идите к тому месту, где был барьер, и проходите в последнюю комнату. Вроде бы все готово к перемещению во времени, и тут от очередного землетрясения упавшим сверху монитором придавливает ноги Паулы. Дилан и Регина пытаются ее освободить, но монитор слишком тяжелый. Дилан видит, что времени практически не осталось. Он говорит Регине отправиться одной и передать информацию о проекте правительственным чиновникам. Регина возвращается в свое время одна, а Комплекс 3rd Energy оказывается в очередной раз уничтоженным.

Ну, вот и конец нашей истории. Однако не расстраивайтесь, вам приготовили несколько веселых сюрпризов. Рассказывать о них не буду, пусть он окажутся все-таки сюрпризом.

PlayStation





## Tomb Raider: Chronicles

**Все оружие, бесконечный боекомплект, аптечки**

Войдите в «inventory screen», установите курсор на «Small Medikit», зажмите L1 + L2 + R1 + R2 + ▲ и возвращайтесь в игру.

**Все предметы**

Войдите в «inventory screen», установите курсор на «Large Medikit», зажмите L1 + L2 + R1 + R2 + ▼ и возвращайтесь в игру.

**Посмотреть все ролики**

На экране главного меню нажать SELECT + R2.

**Выбор уровня**

**Russian Base (Second Story)**

В главном меню установите засветку на «New Game», зажмите L1 и нажмете X, чтобы начать игру с Russian Base (Second Story).

**Black Isle (Third Story)**

В главном меню установите засветку на «New Game», зажмите L2 и нажмете X, чтобы начать игру с Black Isle (Third Story).

**Tower Block (Fourth Story)**

В главном меню установите засветку на «New Game», зажмите R1 и нажмете X, чтобы начать игру с Tower Block (Fourth Story).

## The World Is Not Enough

**Air Raid scenario**

Успешно завершите уровень Masquerade на уровне сложности «Agent» менее чем за 3:15, чтобы открыть многопользовательскую карту Air Raid.

**Capture The Briefcase scenario**

Успешно завершите уровень Turncoat на уровне сложности «Secret Agent» менее чем за 3:20, чтобы открыть многопользовательскую карту Capture The Briefcase.

**Castle scenario**

Успешно завершите уровень Subway на уровне сложности «Agent» менее чем за 2:15, чтобы открыть многопользовательскую карту Castle.

**Forest scenario**

Successfully complete the Night Watch на уровне сложности «00 Agent» менее чем за 2:20, чтобы открыть многопользовательскую карту Forest.

**Golden Gun scenario**

Успешно завершите игру на уровне сложности «00 Agent», чтобы открыть многопользовательскую карту Golden Gun. Здесь вы должны собрать три части «golden gun» и убить всех противников с его помощью.

**Sky Rail scenario**

Успешно завершите уровень Cold Reception на уровне сложности «Secret Agent» менее чем за 3:15, чтобы открыть многопользовательскую карту Sky Rail.

**Team King Of The Hill scenario**

Успешно завершите уровень King's Ransom на уровне сложности «Agent» менее чем за 2:20, чтобы открыть многопользовательскую карту Team King Of The Hill.

**Civilian skins**

Успешно завершите уровень City Of Walkways 1 на уровне сложности «Agent» менее чем за 3:35, чтобы открыть «скин» Civilian.

**Classic skins**

Успешно завершите игру на уровне сложности «Secret Agent», чтобы открыть Tuxedo Bond, Baron Samedi, Oddjob, и Jaws.

**Contemporary skins**

Успешно завершите игру на уровне сложности «Agent», чтобы открыть Alec Trevelyan (006), Wai Lin, Max Zorin, May Day, и Christmas Jones.

**Covert skins**

Успешно завершите уровень City Of Walkways 1 на уровне сложности «Secret Agent» менее чем за 3:45, чтобы открыть «скин» Covert.

**Exotic skins**

Успешно завершите уровень Cold Reception на уровне сложности «00 Agent» менее чем за 3:25, чтобы открыть «скин» Exotic.

**Security skins**

Успешно завершите уровень King's Ransom на уровне сложности «Secret Agent» менее чем за 3:45, чтобы открыть «скин» Security.

**Scientist skins**

Успешно завершите уровень Masquerade на уровне сложности «00 Agent» менее чем за 4:20 to unlock the Scientist skins.

**Soldier skins**

Успешно завершите уровень Midnight Departure на уровне сложности «Agent» менее чем за 3:05, чтобы открыть «скин» Soldier.

**Suit skins**

Успешно завершите уровень Curious на уровне сложности «Secret Agent» менее чем за 2:00, чтобы открыть «скин» Suit.

**Gadget War mode**

Успешно завершите уровень Fallen Angel на уровне сложности «Secret Agent» менее чем за 2:45, чтобы открыть режим Gadget War.

**Wildfire mode**

Успешно завершите уровень City Of Walkways 2 на уровне сложности «Agent» менее чем за 3:40, чтобы открыть режим Wildfire.

## Spyro: Year Of The Dragon

**Crash Bash demo**

Уже стандартный для данного разработчика код-фича, предоставляющая возможность увидеть еще одну игру (демо-

версию). Для этого на экране заставки зажмите L1 + R2 и нажмете B.

## Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

**Жирный боксер**

На экране выбора персонажа нажмете B(2), ▲, ▼, D, R1(2), R2. Если код введен правильно, то вы услышите звук.

**Тощий боксер**

На экране выбора персонажа нажмете B(2), ▲, ▼, D, R1, R2. Если код введен правильно, то вы услышите звук.

**Боксер-зомби**

На экране выбора персонажа нажмете L, ▲, D, ▼, R1(2), R2. Если код введен правильно, то вы услышите звук.

**Большие перчатки**

На экране выбора персонажа нажмете L, D, ▲, ▼, R1, R2. Если код введен правильно, то вы услышите звук.

**Чемпионские костюмы**

Успешно пройдите режим championship.

## Danger Girl

**Cheat mode**

На экране главного меню нажмете L1, R2, L2, R1, B, D, A(2), затем зажмите L1 + L2 + R1 + R2, чтобы открыть доступ ко всем уровням и новую опцию — cheat menu. Разнообразные «читы» станут доступны после обнаружения соответствующих иконок на уровнях игры.

## Alien Resurrection

**Cheat mode**

На экране главного меню нажмете B, L, D, A, R2. Раздел «Cheat» появится в меню «options», что откроет вам God mode, все оружие, бесконечный боезапас, бесконечный запас кислорода, иммунитет к личинкам и выбор уровней.

**Research mode**

На экране главного меню нажмете B, ▲, ▼, B, L, R1. Раздел «Research Mode» появится в меню «options».

## Rayman 2: The Great Escape

**Мини-игра из классического Rayman**

Соберите более 90% Lums в игре, закончите игру, досмотрите титры до конца и вы сможете сыграть в некую мини-игру, основанную на оригинальном Rayman.

## Tenchu 2: Birth Of The Stealth Assassins (продолжение, начало в OPM №30)

**Играть за Tatsumaru**

На экране выбора уровней зажмите B + B и нажмете R1, R2, L2, L1, ▲, ▼, D, B, SELECT. Либо пройдите всю игру за Rikimaru и Ayame.

**Классический средневековый замок в редакторе миссий**

Просто пройдите игру за всех трех персонажей.





**Ну, дорогие наши читатели, в связи с тем, что вы имеете удовольствие (или же не имеете оно, но хотелось бы все-таки надеяться на лучшее) читать не менее чем №12 2000, хотелось бы, пользуясь случаем, сделать такую вопиюще неоригинальную вещь, как поздравить всех вас с наступающим Новым Годом! По этому поводу можно добавить в нагрузку еще и ряд особо ценных пожеланий, но вот этого делать я не буду. Не люблю я этого просто, вот и все. А потому, если вы ожидаете от следующих двенадцати месяцев чего-то положительного (или просто надеетесь на это), то можете смело сами пожелать себе всего, что вам только заблагорассудится, благо дело это неподсудное. На самом деле, поздравления в начале декабря месяца (а именно в это время выходит очередной номер нашего издания) вполне могут показаться некоторым несколько преждевременными, но, согласитесь, лучше сделать это сейчас, чем уподобляться тому персонажу из анекдота, глядящему вслед уходящему поезду, положив голову на рельсы :).**

**Александр Щербаков**

## ДОЛОЙ RPG!

Здравствуй, редакция!

Не так давно (вчера было) поцапался я с одним моим знакомым. Причем очень крепко. А все это произошло не из-за каких-либо женщин, политики или денег. Спор был о том, какой же все-таки жанр на PlayStation лучше: RPG или action/adventure? Я стоял всеми своими ста кило за action/adventure, а он, подлец, — за RPG. И вот что я хочу сказать всем.

Долой RPG! Пускай они катятся в свою Япани и пускай в них там и играют. No pasaran!

Ей-богу, надоело все. Прихожу купить новую игру, а там игр 5-6 различных жанров и еще столько же RPG. Как-то противно стало. Купил Dino Crisis 2 и устроил кровавое мочиловое (а кровушка там льется, как нигде, это даже круче, чем в Silent Hill, когда вы вооружены бензопилой), думал, отпустит. Нет!

Что такое RPG? Попытка жить другой жизнью? Да зачем нам это! Чем глубже погрузишься в этот мир, тем скорее тебе покажется мир настоящий. Сам поигрывал в Final Fantasy и Saga Frontier 2. Знаю, что это за чувство. Только если просто в играх это не особенно влияет на психическое состояние, то окончание игры в ту же Saga Frontier 2 вызвало у меня что-то вроде маниакально-депрессивного психоза с непонятным вопросом (еще Чернышевский говорил. Наверное, тоже где-то нашел в XIX веке что-то подобное нынешним забавам): «Что делать?». Я пару дней нормально не мог ни во что играть. Все мне казалось каким-то пустым и бессмысленным. А вот, к примеру, после Resident Evil я сказал: «Сю! Это было просто восхитительно!». Посидел, попил чайку и пошел играть в «Кваку» без каких-либо психологических заморочек.

Так к чему я веду? Сынки, послушайте старого товарища! Скажите «нет» проклятой volkische забаве азиатов. Нет RPG — нет проблем. Хорошая RPG — не купленная RPG.

Пожалейте себя. На кой дьявол вам нужны все эти заморочки, когда вы неделями разбираетесь в магических системах, в боевых режимах, играете месяц. А потом... А что потом — ваша голова забита под завязку всяким хламом. Вы можете назубок посреди ночи, даже не проснувшись, рассказать все о применении магии в Final Fantasy, ну и что... больше вам это никогда и нигде не пригодится. Так зачем тогда напрягаться?! Чтобы потом сказать с презрительной усмешкой: «Ха! Да я прошел все это 1... (количество нулей дописать в зависимости от самомнения) раз!»

Это же никому не надо, а самое главное, и играющим. Ладно, вы — те, кто работает в журнале, вам просто необходимо играть во все это, дабы держать руку на пульсе времени. Но скажите честно: сколько RPG вы прошли за свою игровую жизнь (Diablo и Vagrant Story не трогаем — об этих двух





Колбая Наталья  
г. Москва

вещах разговор особый)? Подумали? Что получается... У меня получилось всего две игрушки из семи, которые я прошел по новой, используя, так сказать, знания предков. Так... А теперь следующий вопрос: сколько вы прошли action/adventure игрушек? А во сколько из них вы начинали играть снова? Вот оно! Silent Hill я уже знаю лучше, чем свой район, Resident Evil пройден вдоль и поперек раз по 10 (особенно третий, когда садишься, берешь из сундучка бесконечный пулемет и не замечаешь, как три часа куда-то улетели). И вообще, любая action/adventure гораздо чаще, а главное, с большим удовольствием переигрывается. Что и требовалось доказать. В общем, возвращаюсь к начальной фразе:

Долой RPG! RPG must die!

Хватит грузить мозги всякой дурью. Если хотите чего-то интеллектуального, то поиграйте в какой-нибудь квест. Голову поломать тоже придется, только не надо запоминать комбинации магических gem'ов и т.п. Использовали вещь и забыли про нее.

Ладно, хоть радует, что среди списка «Самые любимые» только один представитель жанра, да и тот вполне достойный (имею в виду Final Fantasy VIII). Да и в хит-парадах США и United Kingdom нет никого.

Так. Все. Чувствую, начинает меня снова что-то распирать. Ладно, любители RPG, я уж не знаю, кто там в редакции на это изрядно подсевший. Задумаюсь над моими словами.

Удачи вам всем. До свидания.

Окогор (имя скрываю, дабы меня не настиг малиновый джихад фанатов RPG).

**Хм. Весьма спорное письмо, чтобы не сказать больше. Потому-то я и промолчу и оставляю данное послание просто как высказанное вслух мнение. Обоснованности в данной точке зрения, мягко говоря, не хватает, да и вообще, если уж на то пошло, то всю эту (и другую тоже) игровую бодягу следует обычно соотносить с конкретным человеком, особенно если это касается воздействия геймезы на индивидуум. Кроме того, сама по себе затронутая тема...эээ... несколько спорна, если выражаться так, чтобы никого не обидеть. Короче, читайте сами и решайте, что думать по этому поводу.**

## ОПЫТ НЕ ПРОПАДАЕТ Зря

Здравствуйте и процветайте все, кто вложил свою долю работы в создание замечательного журнала «Official PlayStation»! Да будет жить он вечно! (к сожалению, только до того момента, когда высокомерная Sony решит, что игры для нее — это слишком низко, и свернет дело; но жадная Sony никогда не совершит подобную глупость и будет продолжать выкачивать у.е. из потребителей; и гениальная Sony приступит к разработке все более совершенных продуктов; а благородная Sony снизит цены на уже созданную продукцию).

Хотелось бы поделиться некоторыми своими соображениями по поводу приобретенного мной не так давно на одном из газетных прилавков города Харькова необычайно актуального «ОПМ» №9 '2000. Прочел его залпом (вместо того, чтобы записывать нудные, но необходимые лекции) и вдумчиво перечитал отдельные интересные для меня статьи, а затем бегом к моему ПК, чтобы творить и творить текст моего послания к вам.

Начну, пожалуй, с небольшой пробежки по статьям. «Mortal Kombat: история взлета и падения». Да, такого на страницах вашего журнала я не ожидал увидеть, к тому же еще от кого — от самого А.Щ.. Так держать, Шурик, ведь не SF и VF жив игровой мир мордобоя (или мир игрового мордобоя), но полностью с тобой согласен в полном падении Mortal Kombat. Возможно, ты прав, что изначально наскоро сколоченная халтура не может жить и полноценно развиваться. От МК4 я ждал многого, но получил в яркой обертке нечто, от чего начинаешь зевать после того, как несколькими персонажами пройдешь ее... Без комментариев. Далее Vagrant Story. Что же, Алексею К. большой привет, полностью с твоим мнением в резюме согласен, но хочу твоё описание немного дополнить. Как только игра появилась в продаже (я имею в виду русифицированную пиратскую версию), было это в конце июня, я, как и все, что касается игр от Square, сразу же ее приобрел. Но вот беда: при достижении 42-43% карты (это где-то после Air Elemental и, если не ошибаюсь в названии, Iron Golem) игра безнадежно виснет в бесконечно черном фоне. Однако доступный мне участок игры я облазил вдоль и поперек, все тщательным образом изучив. Ты хорошо описал битвы с боссами, использование мастерских, классификацию оружия и т.д., но:



ТЕЛ. 258 86 27

ТЕЛ. 928 60 89

ТЕЛ. 928 03 60

П С И О  
Р О С Н  
О В К Л  
Д Р У А  
А Е С Й  
Ж М С Н  
А Е Т  
Н А  
О  
Г О



**ТОЛЬКО В СЕТЕВОЙ ГАЛЕРЕЕ "МОДЕРН АРТ" ВЫ НАЙДЕТЕ ВСЕ ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ВАШЕГО САЙТА, ЖУРНАЛА, РЕКЛАМНОЙ КАМПАНИИ.**

**МОДЕРН АРТ - ЭТО УНИКАЛЬНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ ЦИФРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ ОТ СОВРЕМЕННЫХ ХУДОЖНИКОВ.**

**MODERNART.RU**





Колбая Наталья  
г. Москва

1. При поединках, в особенности с боссами, просто необходимо постоянно двигаться (это не означает, что надо носиться сломя голову по всей доступной территории — надо кружить вокруг противника, заходить за спину, становиться сбоку и атаковать в наиболее уязвимые точки) — это уберезет Эшли от множества неприятных атак.

2. При получении арбалета надо его экипировать, т.е. слегка прокачать до встречи с Minotaur. Он позволит дотянуться до самых уязвимых мест этого босса.

3. Материал оружия и брони сильно влияет на показатели против определенных врагов, т.е. бронза хороша при встрече со зверями, серебро — с нежитью и т.д., а не так, как ты распределил в четко зафиксированном порядке возрастания; сплавы, например, хаган, сочетают в себе положительные качества составляющих и т.д.

4. При использовании амуниции она вбирает в себя энергию LaMonde, но в то же время изнашивается физически, починить амуницию можно в мастерских, при этом утрачивается часть (не весь!) опыта, т.о., если достаточно долго пользоваться одним видом, то можно его прокачать до максимума, а затем скрестить с новенькой, необкатанной версией. Получим предмет физически более совершенный, но в то же время достаточно прокачанный.

Теперь о самом журнале. Да, журнал похорошел, да еще как! Сразу видно, что набранный опыт у вас пропадает не зря. Введение постоянной анкеты — замечательная мысль, именно ее я отсылаю с этим письмом, и появление многочисленных хорошо освещенных рубрик также способствует приятности журнала. Однако хотелось бы открытия постоянного обзора страниц Internet, с указанием [www.](http://www.), естественно, по теме. Ну что еще, постеров побольше (проявляю солидарность с Atlantic Corporation), а так все ОК :).

На этой оптимистичной ноте завершаю повествование, желаю максимальной отдачи в вашем творчестве.

Ваш читатель,

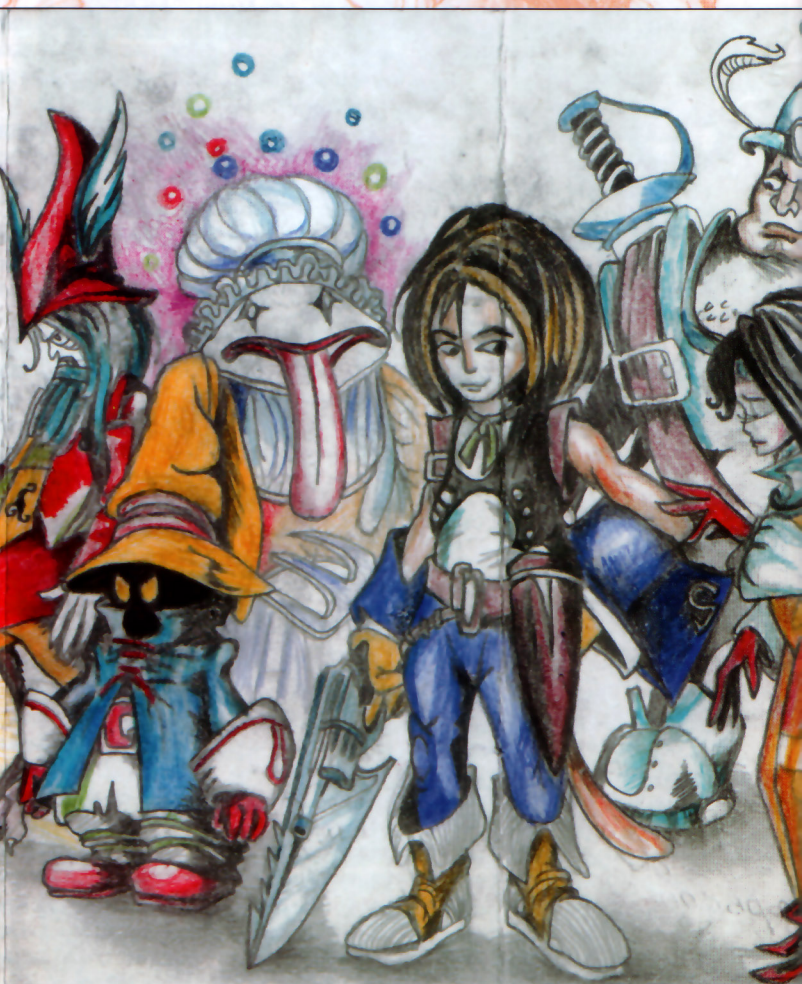
Константин Костилов, г. Харьков.

Ну, тут, в принципе, комментировать нечего, хотя я, конечно, со своим трепом влезу обязательно :). Мне просто сам процесс нравится :). А высказаться я хочу, само собой, по поводу того, что, собственно, высказываний требует. А именно обзор интернетовских страниц. Надо признать, мысли об открытии небольшого раздела, посвященного этому, у нас, ко-



Куракса Роман  
г. Харьков, Украина

Роман продолжает нас радовать своими произведениями.  
Еще одна заслуженная победа в конкурсе.





нечно же, были. Другое дело, что интерес к этому со стороны широких масс PlayStation овских игроков порой представляется достаточно сомнительным. Если он станет реально ощутимым и народу захочется иметь информацию о различных сетевых ресурсах — как имеющих непосредственное отношение к платформам от Sony, так и просто любопытных во всех отношениях, — то мы не замедлим воплотить пожелания читателей и все наши задумки в жизнь.

## ВТОРОЙ АКТ ЭКЗЕКУЦИИ

И еще много раз здравствуй, самый классный журнал «Official PlayStation»! Многим читателям «ОРМ» запомнился мой хлесткий удар по спине Squaresoft за то, что они делают отстойные игры. Пора приступить ко второму акту экзекуции.

Итак, слушается дело. Ториан и команда выступают в защиту Squaresoft! Нет никакой ошибки, это именно так. Почему так получилось, что игры от Square стали называться в определенных кругах отстоем? Случилось это, по нашему мнению, после выхода Final Fantasy VII. Игра с максимумом достоинств и минимумом недостатков установила очень высокую планку для самой фирмы и, тем более, ее конкурентов. Еще ни одна игра не превзошла Final Fantasy VII так, чтобы по всем параметрам. Если в FF VIII графика очень хороша, то в то же время упала и разбилась скорость боя. Все двигается, как под водой. В FF IX, я скажу, скорости вообще нет. Враг может вклинуться и ударить в любой момент, хотя вся команда уже получила приказ и ждет своей очереди. Сразу оговорюсь, это японская версия. Может, в англоязычной это безобразие исправят.

Далее следует отметить, что Square делает не только лучшие RPG, но также поддержала в свое время умирающий жанр стрелялки в виде игры Einhander, у которой есть единственный достойный конкурент — R-Type Delta. Все остальные игры этого жанра или не вышли за пределы Японии, или напоминают сборник спецэффектов, которые можно найти на прилагаемом вместе с «серой коробочкой» демо-диске. Файтингами Square особенно не балует,



Ториан Eternal Guardian



Dark Side Developer Kit (new)  
\$199.99

## Войди в мир Роботов!



**СОЗДАЙ СВОЕГО РОБОТА** таким, каким ты его видишь и запрограммируй его поведение.

(095) 258-8627,  
(095) 928-0360, 928-6089  
(812) 311-8312,  
e-mail: eshop@gameland.ru,  
заказ онлайн: <http://www.e-shop.ru>



Droid Developer Set  
\$169.99



Robotics Discovery Set  
\$249.99



Ultimate Accessory Set  
\$90



Дополнительный набор  
\$90



Дополнительный набор  
\$90

Система Robotics Invention System, программируемая с компьютера  
\$350



Дополнительный набор  
\$90





но, по моему мнению, *Tobal 2* — самый сбалансированный файтинг, где любой персонаж имеет право на победу, да и уровень профессионализма имеет значение (в отличие от *Tekken* `ов). Правда, я не видел англоязычной версии, значит, ее и вправду не было или я ошибаюсь (нет, не ошибаетесь — прим. редакции). В *Ehrgeiz Square* обилие и сделала героев на базе *Tobal 2*. Лично мне нравится, что в игре есть персонажи *Final Fantasy VII* и можно сравнить Клауда и Сефирота или Тифу и Яффи. Кстати, японская версия *Ehrgeiz* делалась так быстро, что персонажа *FF VII* Зака вставили в игру в самый последний момент, и если им пройти ее, то в рекордах напишут, что прошел Клауд. В английской версии все исправили и... впервые, в отличие от японской версии, сложность игры стала выше, пусть даже и в мини-играх. И, пожалуй, еще одна серия игр от *Square*, находящаяся на весьма высоком уровне по играбельности, это *Front Mission*. Причем третья часть, потому что я не видел, чтобы в продаже были англоязычные версии первых двух частей (вообще, игр из этой серии достаточно много, больше, чем даже известные вам три, но на Западе до FM3 ни один продукт действительно не выходил — прим. редакции), но третья — это что-то. Сюжет превосходит все, что я когда-либо читал в жанре фантастики, бои — это вообще нечто запредельное, такой красоты и экшена я никогда не видел. Если бы хоть часть игр походила на *Front Mission 3*.

Вот эти игры и составляют плейстейшеновский «золотой фонд» *Squaresoft*. Ведь могут же, когда захотят. Также мне хочется внести в этот фонд игру *Parasite Eve 2*. Бесспорно, она стала лучше, чем первая, но, правда, теперь ее можно спутать с серией *Resident Evil*: фигуристая девица в шортиках бежит и стреляет, бежит и стреляет.

Еще хотелось бы отметить серию *Bushido Blade*. Как написали в «Стране Игр», «это игра для тех, кто любит файтинги, для тех, кто не любит файтинги, для тех, кто любит что-то новенькое». Но это очень спорный вопрос, для некоторых теккенистов в особенности.

Вот так получается, если бы *Square* постоянно радовала всех своими шедеврами, а не убогими отстоями. Также стоит отметить, что часть игр просто не видит релиза в странах Западе. Обидно, что переводят игры, для которых коммерческий успех гарантирован.

Пожалуй, пока все. Думаю, что многие согласятся с вышеописанной точкой зрения и будут пристально следить за шедеврами именитой конторы уже на новой консоли от *Sony*.

С уважением ко всем настоящим геймерам,  
Ториан-Eternal Guardian и команда.

**Итак, Ториан и его команда в очередной раз пишут нам письма, и, что удивительно, мы в очередной, не знаю уже в какой по счету раз**

**их публикуем, несмотря на некоторую спорность высказываемых в них суждений. Впору уже отдельную под рубрику открывать, чемслю-во! И вроде от *Eternal Guardian* у всех в глазах уже рябит, а вот напечатать очередное послание все равно хочется, тем более что и аудитория наша это только приветствует. Такие вот дела.**

Хочу переписываться с фанатами жанра RPG, особенно игр *Final Fantasy VIII*, *Vagrant Story*, *Saga Frontier 2* и т.д. Отвечу всем. Мой адрес: 103305, г. Зеленоград, корп.158, кв.501, тел. (095) 536-49-04, Григорьев Макс (VIVI).

Я увлекаюсь жанром action/adventure и играми *Metal Gear Solid* и *Fear Effect*. Пишите мне обязательно: 620138, г. Екатеринбург, ул. Байкальская, 37-29, Nox.

Привет! Хочу переписываться с теми, кому нравятся игры типа *Dino Crisis*, *Tony Hawk's Pro Skater*, *Silent Hill*, *Chrono Cross*. Отвечу всем 100%. Кому нравятся спортивные, военные игры — не стоит тратить время. Адрес: 192281, г. Санкт-Петербург, ул. Купчинская д.10, кор.2, кв.139. Sharil Maison.

Привет всем! Пишет вам матрос срочной службы Шведа Олег. Мне 19 лет, с раннего детства набирался опыта в виртуальном мире с различными игровыми приставками. Мне, как обожателю формата PlayStation, интересно, что происходит в мире видеоигр. Я хотел бы с кем-нибудь переписываться. Также необходима помощь: любая информация по игре *Legacy of Kain: Soul Reaver*. Подскажите, кто по достоинству оценил эту игрушку. Еще я ну просто очень хочу узнать, увлекается ли кто-нибудь из девушек этой приставкой (среди моих знакомых таких, к сожалению, нет). Пишите мне по адресу: 164414, Архангельская область, Приморский район, п/о Ширша, в/ч 10488 «Ш», Шведа Олегу. P.S. Если вложите в письмо подписанный конверт на обратный адрес, отвечу 100%.

Всем привет! Хотел бы переписываться с пацанами и девчонками 14-15 лет. Мне нравятся такие игры, как *NHL 2000*, *Medal of Honor*, *Syphon Filter*, *Driver* и т.д. Отвечу абсолютно всем. Мой адрес: 354057, Краснодарский край, г. Сочи, ул. Невская 14, кв. 74, Леша.

Увлекаюсь RPG как жанром, а не как средством для разрушения. Постараюсь ответить всем. Адрес: 241013, г. Брянск, ул. Молодой Гвардии, д.33, кв.27, Жмуркин Александр.

## Ростовский RPG клуб Октябрь 2000 г., Ростов-на-Дону

Слева направо:

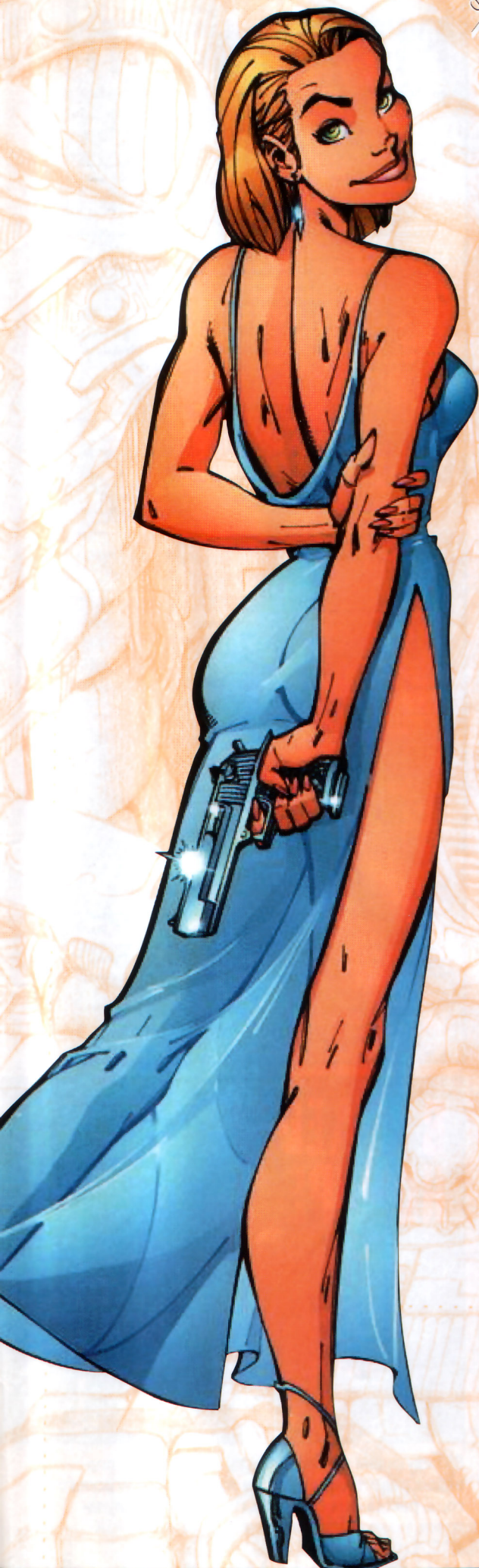
В нижнем ряду: Димон,  
Марина (президент клуба),  
Славик, Олег.

В верхнем ряду:  
Андрон, Серега, SPG Вадим,  
Виталья, Стас.

В следующий раз охватим  
всех членов RPG клуба,  
а пока посылаем основной его  
костяк.







Ну что, дорогие наши читатели, пришло время подводить итоги уходящего 2000-го года. В предложенной вашему вниманию анкете вы можете высказать свое мнение по поводу того, какие игры, вышедшие за это время, следует считать наиболее достойными. Кроме того, не надо забывать и о самых главных событиях и самых больших разочарованиях, не говоря уже о нашем горячо любимом журнале. Здесь разговор особый, ведь от вас требуется сообщить нам о том, какие, на ваш взгляд, обложки ОРМ удались нам лучше всего, а также отметить своим вниманием одного из авторов издания. Стандартная же ежемесячная мини-анкета, как вы, конечно, уже успели заметить, включена внутрь анкеты большой, и, само собой, мы надеемся, что вы не забудете и о ней. Ну а что касается подведения итогов этого праздничного опроса, то его результатов, по всей видимости, можно ожидать примерно к февралю, когда мы получим максимальное количество откликов и создадим полную картину произошедшего в мире PlayStation за последние двенадцать месяцев.

**Имя/адрес/контактный телефон**

---



---

**Ваш возраст?**

- ☐ Младше 15
- ☐ 15-21
- ☐ старше 21

**Самые ожидаемые игры для PS и/или PS2.**

---



---

**Самые любимые игры для PlayStation.**

---



---

**Игры, которые вы приобрели за последний месяц.**

---



---

**Игра года**

- ☐ Vagrant Story
  - ☐ Final Fantasy IX
  - ☐ Colin McRae Rally 2.0
  - ☐ Driver 2
  - ☐ Tony Hawk's Pro Skater 2
  - ☐ другое
- 

**Action года**

- ☐ Resident Evil 3 Nemesis
  - ☐ Dino Crisis 2
  - ☐ Medal of Honor Underground
  - ☐ Syphon Filter 2
  - ☐ Fear Effect
  - ☐ Rayman 2
  - ☐ Spider-Man
  - ☐ Spyro 3: Year of the Dragon
  - ☐ Tomb Raider Chronicles
  - ☐ Tenchu 2
  - ☐ Driver 2
  - ☐ другое
- 

**Гоночная игра года**

- ☐ Gran Turismo 2
- ☐ Colin McRae Rally 2.0



- ☐ F1 2000
- ☐ Need For Speed: Porsche 2000
- ☐ TOCA World Touring Cars
- другое \_\_\_\_\_

**Спортивная игра года**

- ☐ ISS Pro Evolution
- ☐ Knockout Kings 2001
- ☐ NHL 2001
- ☐ FIFA 2001
- ☐ Tony Hawk's Pro Skater 2
- другое \_\_\_\_\_

**Файтинг года**

- ☐ Street Fighter EX2 Plus
- ☐ X-Men: Mutant Academy
- ☐ Marvel vs. Capcom
- ☐ Gekido
- другое \_\_\_\_\_

**RPG/стратегия года**

- ☐ Final Fantasy IX
- ☐ Vagrant Story
- ☐ SaGa Frontier 2
- ☐ Front Mission 3
- ☐ Legend of Mana
- ☐ Theme Park World
- другое \_\_\_\_\_

**Альтернативная игра года**

- ☐ Team Buddies
- ☐ Mr. Driller
- ☐ Ms. Pac-Man: Maze Madness
- ☐ Music 2000
- ☐ Vib Ribbon
- другое \_\_\_\_\_

**Событие года**

- ☐ PlayStation 2
- ☐ PS One
- ☐ PlayOnline/анонс трех Final Fantasy
- ☐ Tokyo Game Show
- ☐ E3 2000
- другое \_\_\_\_\_

**Разочарование года**

- ☐ Resident Evil: Survivor
- ☐ Mortal Kombat: Special Forces
- ☐ PlayStation 2
- ☐ PlayStation
- ☐ Official PlayStation Россия
- другое \_\_\_\_\_

**Лучшая обложка OPM****Лучший автор OPM****СПАСИБО ЗА ОТВЕТ!**

# OFFICIAL РОССИЯ PlayStation

Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

**GAMELAND PUBLISHING**

ЗАО «Гейм Лэнд» (учредитель)  
Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru  
Борис Скорцов (фин.директор) boris@gameland.ru  
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

**Редакция:**

Борис Романов (глав.редактор) borisr@gameland.ru  
Михаил Разумкин (техн.редактор) razum@gameland.ru  
Екатерина Васильева (корректор)

**Дизайн, верстка:**

Михаил Огородников (арт-директор) michel@gameland.ru  
Леонид Андруцкий (дизайнер) leonid@gameland.ru  
Максим Каширин (дизайнер) max@gameland.ru

Дизайн обложки: Михаил Огородников

**Для писем:**

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «Official PlayStation»

**Web-Site:**

http://www.gameland.ru, e-mail: opm@gameland.ru

**Рекламная служба:**

Игорь Пискунов  
Тел.: (095) 229-4637. Факс: (095) 924-9694  
e-mail: igor@gameland.ru

**Оптовая продажа:**

Владимир Смирнов (ком.директор) vladimir@gameland.ru,  
Андрей Степанов (менеджер) andrey@gameland.ru,  
Самвел Анташян (менеджер) samvel@gameland.ru

**Техническая поддержка:**

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru,

Служба безопасности  
и связь с правоохранительными органами:

Игорь Наттинский, Глеб Маслов

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463  
Факс офиса: (095) 924-9694

Тел./факс склада: (095) 207-0962  
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,  
комн.6, ст. метро «Курская».

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Товарная марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland  
Official PlayStation Magazine, Russia

## В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ



В следующем номере нашего журнала мы подведем редакционные итоги прошедшего игрового года, расскажем о лучших спортивных симуляторах зимы и посмотрим что ждет нас на PSX в 2001 году.







# Компьютеры марки ISM на базе процессора Intel® Pentium® III 850 Mhz



**Компьютеры в  
кредит**

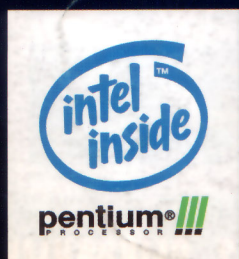
**Гарантия 2  
года**

**Бесплатная  
доставка по  
Москве**

**Живи в  
современном  
мире**

**Большой выбор  
компьютерных  
комплектующих**

Компьютер марки ISM на базе процессора Intel Pentium III 850МГц способен выполнить любое ваше желание. Громадная мощность этого компьютера позволит вам без проблем играть в любые игры, смотреть DVD и путешествовать в Интернет. Компьютер марки ISM надолго станет центром развлечений в вашем доме.



Ст. м. "Профсоюзная" - т. 785-57-01  
Ст. м. "Университет" - т. 787-77-81, 787-77-82, 787-77-83  
Ст. м. "Проспект Мира" - т. 280-51-44, 280-51-66  
Ст. м. "Тимирязевская" - т. 210-83-40, 979-02-40